



UNIVERSIDAD DE CUENCA
FACULTAD DE ARTES
ESCUELA DE DISEÑO

“Elaboración de un guión multimedia y diseño gráfico de un software lúdico interactivo”.

Tesina previa a la obtención del Título de
Diseñador Gráfico.

Autor: María Verónica Dávila Molina

Tutor: Mst. Ernesto Antonio Santos León

Cuenca – Ecuador

2013



Resumen

El uso de la tecnología como un recurso educativo no es nuevo, pero hay muchas formas en las que puede ser aprovechado para hacer más interesante, atractivo e interactivo el aprendizaje de una materia como la historia, la cual para muchos niños puede resultar un tanto pesada, porque muchas veces se piensa erróneamente que la importancia de su aprendizaje es la memorización, cuando lo que se debe buscar es que el alumno la comprenda y analice. Partiendo de este problema se propone el diseño de un software multimedia que utilice la mecánica manejada por la novela visual japonesa, manteniendo cierto grado de interactividad, pero otorgándole mayor grado de importancia a la historia que se le presenta al usuario, como lo hace ésta.

Ahora, el desarrollo de un software no es sencillo, requiere seguir un proceso ordenado partiendo de la idea a la elaboración de un guión multimedia y un storyboard, los cuales facilitarán el diseño del software y su producción. A través de la investigación y su elaboración se pretende determinar la importancia de un guión ordenado y bien elaborado, en el que se den instrucciones claras y precisas para la producción del software.

Palabras clave: Diseño gráfico, Guión multimedia, Software multimedia, Interactividad, Aprendizaje, Lúdica, TIC, Narrativa, Manga, Colonización española.

Abstract

The use of technology as an educational resource is not new, but there are many ways in which it can be used to make more interesting, attractive and interactive the learning of a subject such as history, which for many children can be somewhat heavy, because many times it is believed, erroneously, that the importance of its learning is memorizing, when what should be sought is that the student understands it and analyzes it. On the basis of this problem, the design of multimedia software that uses the mechanism managed by the Japanese visual novel is proposed, keeping some degree of interactivity, but giving greater importance to the story that is presented to the user, as this does.

Now, a software development is not easy, requires you to follow an orderly process from the idea to the production of a multimedia script and a storyboard, which will facilitate the design of the software and its production. Through research and its preparation, it is intended to determine the importance of a tidy and well thought-out script that gives clear and precise instructions for the production of software.

Key words: Graphic design, Multimedia script, Software multimedia, Interactivity, Learning, Ludic, TIC, Narrative, Manga, Spanish colonization.



Índice

RESUMEN	2
ABSTRACT	3
ÍNDICE	4
DEDICATORIA.....	8
AGRADECIMIENTOS.....	9
INTRODUCCIÓN	10
OBJETIVOS.....	11
CAPÍTULO I: EL ENTORNO MULTIMEDIA EN LA EDUCACIÓN.....	12
1. Multimedia	12
2. Hipertexto e hipermedia.....	13
3. (HCI) Interacción Humano – Computadora: Ergonomía de Aplicaciones Interactivas	15
3.1. Principios de un multimedia	16
3.2. Criterios ergonómicos	18
4. El guión multimedia	22
4.1. Producción de un guión multimedia	23
5. Software multimedia en la educación	33
CAPÍTULO II: EL APRENDIZAJE LÚDICO Y LA NARRATIVA.....	37
1. VARK.....	38
2. Narrativa	41
2.1. La narrativa literaria en el aprendizaje de historia	41

2.2. Importancia del aprendizaje de historia.....	42
CAPITULO III: LA PROPUESTA.....	43
1. Estilo gráfico: El manga	44
2. Novela Visual.....	46
2.1. Hiperficción explorativa	51
CAPITULO IV: PROCESO DE PREPRODUCCIÓN.....	52
1. Historia: Colonización Española al Imperio Inca	52
2. El guión literario y el guión técnico	53
3. Diagrama de flujo.....	109
4. Elaboración de storyboard	109
5. Diseño de personajes	127
6. Escenarios	136
7. Interfaz.....	139
CONCLUSIONES.....	148
RECOMENDACIONES.....	150
BIBLIOGRAFÍA	150
ANEXOS	153



UNIVERSIDAD DE CUENCA



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867

Yo, Dávila Molina María Verónica, autor de la tesis "Elaboración de un guión multimedia y diseño gráfico de un software lúdico interactivo", reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de Diseñador Gráfico. El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor.

Cuenca, 23 de Octubre de 2013.

Dávila Molina María Verónica
C. I.: 010518407-1

Cuenca Patrimonio Cultural de la Humanidad. Resolución de la UNESCO del 1 de diciembre de 1999

Av. 12 de Abril, Ciudadela Universitaria, Teléfono: 405 1000, Ext.: 1311, 1312, 1316

e-mail cdjbv@ucuenca.edu.ec casilla No. 1103

Cuenca - Ecuador



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867

Yo, Dávila Molina María Verónica, autor de la tesis "Elaboración de un guión multimedia y diseño gráfico de un software lúdico interactivo", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, 23 de octubre de 2013.

Dávila Molina María Verónica
C. I.: 010518407-1



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Dedicatoria

Este proyecto se lo dedico a mi madre, a mis tíos y a mi hermano, los cuales de una u otra manera siempre me han apoyado durante toda mi vida. Gracias a Dios y a ellos, ahora me encuentro culminando una etapa importante de mi vida como profesional.

Agradecimientos

Quiero agradecer a todas las personas que han estado presentes durante estos años de formación, porque de todos he aprendido mucho. Gracias amigos y profesores.



Introducción

Muchas veces cuando se habla del aprendizaje de historia se la relaciona con la memorización de fechas y acontecimientos, cuando la verdadera importancia de ésta se halla en la comprensión del por qué ocurrieron y en el análisis crítico de estos. La acción de memorizar ha provocado en la mayor parte de los alumnos falta de interés, porque no le representa satisfacción alguna, su aprendizaje se vuelve tedioso y poco atractivo. Ya que estamos en una época en la que la tecnología está cada vez interviniendo más en nuestra vida diaria, se propone la utilización de TICs para favorecer y hacer interesante el aprendizaje.

A través de este proyecto se propone crear herramientas que apoyen el aprendizaje. Un software basado en contar historias utilizando la narrativa hipertextual de la hiperficción explorativa, como lo suele hacer la novela visual japonesa.

En el primer capítulo se realizará una investigación sobre multimedia, analizando los criterios y los principios a tener en cuenta al desarrollar un producto multimedia, para que éste cumpla con las necesidades del usuario. Además a medida que se avance en el capítulo se profundizará en el primer paso del proceso de producción de un software, el guión multimedia. Culminando este capítulo con un breve investigación sobre el uso de TIC y multimedia en la educación.

De esta manera se continuará con el segundo capítulo, el cual tratará sobre la importancia de la lúdica y la narrativa en el aprendizaje, sobre todo en el de la historia. En el tercer capítulo se presentará la propuesta y los instrumentos en los que se basará para desarrollarla, apoyándose también en la investigación bibliográfica de los anteriores capítulos; para finalmente, en el cuarto capítulo, presentar el desarrollo del guión, storyboard y el diseño de la propuesta.



Objetivos

Objetivo general

Diseñar un software lúdico interactivo, basado en el estilo de la novela visual japonesa, dirigido a niños de 9 a 11 años, para apoyar el aprendizaje de la historia de la colonización española en América del Sur.

Objetivos específicos

- Elaborar un guión multimedia del software lúdico interactivo.
- Investigar bibliográficamente cómo ayuda la implementación de la narrativa en el aprendizaje de la historia, y cómo el uso de TICs favorece el aprendizaje.
- Diseñar la interfaz que manejarán los niños, al igual que las ilustraciones de escenarios y de tres personajes que intervendrán en la narrativa e interactividad del software, que se basará en un resumen de la colonización española en América del Sur.



CAPÍTULO I: El entorno multimedia en la educación

A medida que se fueron desarrollando las nuevas tecnologías, aparece lo que llamamos: entorno multimedia.

De acuerdo a la publicación de Lawless, K. y Brown, S. (1997)¹ en la que dicen que los entornos o ambientes multimedia se caracterizan por presentar la información de distinta manera, en distintos formatos y de forma no lineal; cuando hablamos de entorno multimedia nos referimos al ambiente o interfaz por la cual el usuario, conectado a dispositivos multimedia, navega y puede tener acceso y control sobre los contenidos presentados en diferentes formatos: de texto, imagen, sonido y video.

El concepto de multimedia está relacionado profundamente a otros conceptos: hipertexto e hipermedia; por ello es necesario definirlos.

1. Multimedia

A partir de los años 90 se emplea el término multimedia para designar a los sistemas que utilizan una combinación de diferentes medios para transmitir información (multi-medio), Silva Salinas, S. (2005) explica que estos “*se caracterizan por mostrar los contenidos sirviéndose de elementos tales como el sonido, la imagen estática y en movimiento, los videos, la presentación de menús, iconos, etc.*”², haciendo que el usuario pueda interactuar con el sistema y la información.

¹ Lawless, K., & Brown, S. (1997). Multimedia learning environments: Issues of learner control and navigation. *Instructional Science*, 117-131. Obtenido de Research Gate: http://www.researchgate.net/publication/226950116_Multimedia_learning_environments_Issues_of_learner_control_and_navigation/file/32bfe510ffed202f37.pdf.

² Silva Salinas, S. (2005). *Medios didácticos multimedia para el aula: las NNTT como herramientas didácticas en los centros educativos*. España: Ideaspropias Editorial. (pág. 9).

2. Hipertexto e hipermedia

Bianchini, A. (1999) indica que *“el hipertexto ha sido definido como un enfoque para manejar y organizar información, en el cual los datos se almacenan en una red de nodos conectados por enlaces”*³. Entonces de acuerdo a esta definición, el hipertexto es un sistema de organización y almacenamiento de información en bloques de contenido externos e internos (nodos), todos relacionados y asociados unos con otros a través de hipervínculos, entre los que el usuario navega para acceder al que sea de su interés.

Ortega, M. y Bravo, J. (2001)⁴ explican que, la hipermedia suele aceptarse como la combinación de hipertexto y multimedia.

Para Moreno, I. (2012) *“hipermedia es sinónimo de multimedia interactivos”*⁵, pero se diferencia del término multimedia, en que va más allá de la combinación de medios, *“hipermedia designa la convergencia interactiva de medios y sustancias expresivas de los mismos...en soportes digitales...en los que el receptor-lector se convierte en lectoautor del programa seleccionando, transformando e incluso construyendo”*⁶.

Al hablar de sistemas hipermedia se estaría hablando de sistemas altamente interactivos, en los que la correlación de los medios utilizados es muy importante ya que deben formar un todo para cumplir con el objetivo con el que ha sido creado el sistema.

³ Bianchini, A. (Diciembre de 1999). *Universidad Simón Bolívar*. Recuperado el 10 de Julio de 2013, de Universidad SimónBolívar: <http://ldc.usb.ve/~abianc/hipertexto.pdf>

⁴ Ortega, M., & Bravo, J. (2001). Hipermedia: teoría y aplicaciones. En M. Ortega (Ed.), *Sistemas de integración: persona - computador*. España: Ediciones de la Universidad de Castilla - La Mancha.

⁵ Moreno, I. (2012). Narrativa hipermedia y transmedia. En V. Perales (Ed.), *Creatividad y discursos hipermedia* (págs. 21-40). España: Servicio de Publicaciones, Universidad de Murcia. (pág. 21).

⁶ *Ibidem*. Pág.21.

Tanto dentro de los conceptos de hipertexto, multimedia e hipermedia, se puede hablar de navegación no lineal, con esto nos referimos a que el usuario puede moverse por el sistema y acceder a cualquier información que éste le presente; así, se puede hablar de estilos de navegación, de los cuales los más destacados son:

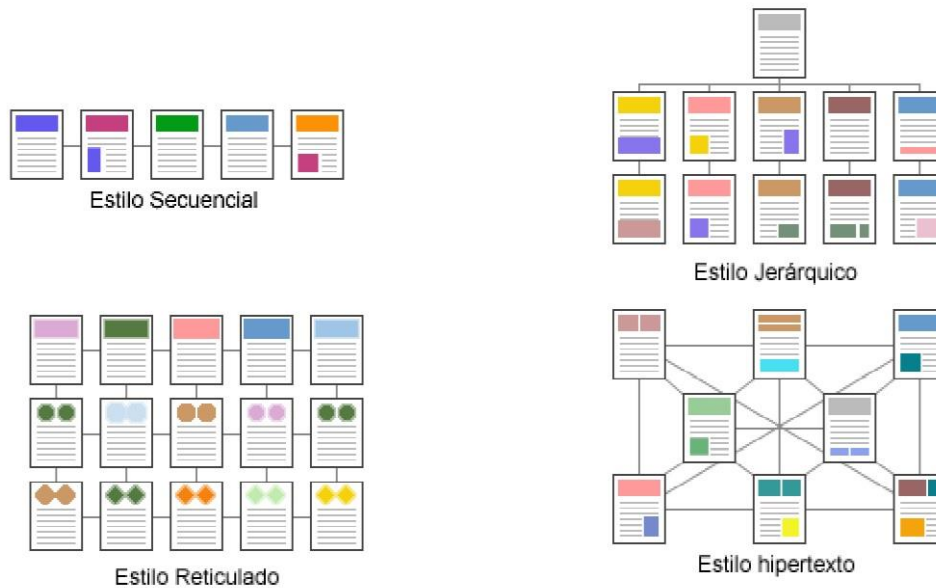


Gráfico 1. Estilos de navegación

Fuente: Bianchini, A. (Diciembre de 1999). *Universidad Simón Bolívar*. Recuperado el 10 de Julio de 2013, de Universidad Simón Bolívar: <http://ldc.usb.ve/~abianc/hipertexto.pdf>

- El estilo secuencial presenta la información de forma lineal. En estos sistemas usuario sigue un recorrido y no puede saltarse pantallas.
- El estilo jerárquico presenta la información ordenada de manera jerárquica.
- En el estilo reticulado el usuario puede navegar con mayor libertad en el sistema, pero sujetándose a los límites que presenta la organización en éste.



- El estilo hipertexto es similar al estilo reticulado, pero en éste todos los contenidos están conectados, y el usuario puede navegar libremente, accediendo sólo a la información que le sea de interés.

Cualquier estilo presentado puede ser usado en el diseño de la navegación de un sistema multimedia e hipermedia, dependiendo de su función, el objetivo y el tipo.

3. (HCI) Interacción Humano – Computadora: Ergonomía de Aplicaciones Interactivas

En el diseño y producción de maquinaria, productos, tecnología y demás artefactos que vayan a ser usados por las personas, se debe obligatoriamente empezar por un estudio ergonómico. Cruz, A., y Garnica, A. (2001) dicen que “*la ergonomía estudia los factores que intervienen en la interrelación hombre-artefacto (operario-máquina), afectados por el entorno*”⁷, y lo hace para mejorar la relación entre el hombre y la máquina pensando principalmente en que la máquina, y en este caso la aplicación, debe adaptarse a las necesidades, y a las características físicas y psicológicas del usuario.

Gamboa Rodríguez, F. (2008)⁸ indica que existen dos factores de gran importancia que se deben tomar en cuenta en el estudio ergonómico de un software para que se logre una buena relación humano-computadora, que éste sea útil y utilizable:

- **Utilidad:** se refiere a que el software sirva para algo, y que tenga lo necesario para que cumplir con el objetivo para el que fue creado.

⁷ Cruz, A., & Garnica, A. (2001). *Principios de Ergonomía*. Bogotá: Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. (pág. 21).

⁸ Gamboa Rodríguez, F. (2008). *Ergonomía en Multimedia*. Laboratorio de Interacción Humano-Instrumento y Multimedia. Centro de Instrumentos.



- **Usabilidad:** se refiere a la posibilidad de manejo de un software, con esto se quiere decir que su diseño debe permitir al usuario una navegación rápida y sin obstáculos.

Si no se toman en cuenta estos factores, muy difícilmente el usuario podrá manejar el software; pero aun así, no se puede estar completamente seguro de que una aplicación será útil y utilizable a menos que se pruebe.

3.1. Principios de un multimedia

En su libro *El guión multimedia*, Bou Bouzá, G. (1997)⁹, indica que en el desarrollo de un multimedia se deben tomar en cuenta estos principios:

- **Múltiple entrada**

El principio de múltiple entrada nos dice que se deben usar diferentes canales, todos sincronizados, formando un todo, para transmitir determinada información.

- **Interactividad**

La interactividad suele estar asociada directamente con la multimedia. Al tener los medios computarizados gran capacidad de interacción, ésta no se debe desperdiciar, pero esto no quiere decir que se deba usar la interacción indiscriminadamente, su uso debe tener planificación y un objetivo. Bou Bouzá dice que se deben considerar las siguientes reglas en el diseño de la interacción:

- La interacción permite al usuario reforzar el aprendizaje del mensaje que se le transmite, ya que se relaciona con el usuario a través de sus emociones.

⁹ Bou Bouzá, G. (1997). *El guión multimedia*. Madrid: Servei de Publicacions. (pág. 30-51).



- Como se dijo antes, el ordenador presenta gran capacidad de interacción, y no se debe dejar que el usuario esté pasivo durante periodos largos de tiempo.
- *“La interacción implica participación activa, no repetición de gestos”*¹⁰.
- Evitar hacer visible para el usuario las opciones con las que no puede interactuar.
- La interacción puede darse entre grupos de personas, o sea se puede utilizar las telecomunicaciones.
- A través de la interacción se puede analizar el comportamiento del usuario.

- **Libertad**

El objetivo que se tiene al diseñar un programa multimedia es hacer que el usuario sienta que tiene la libertad de navegar por la aplicación, que él es el que la controla.

- **Retroalimentación**

Este principio se basa en la idea de que la información que genera un programa también sirve para mejorarlo.

- **Vitalidad**

El sistema está vivo, y los objetos que están en la pantalla deben darle esa sensación al usuario.

A los usuarios les resultará agradable que los objetos se muevan o reaccionen a sus acciones, o por si solos.

¹⁰ Ibídem. Pág. 35.



- Necesidad

Las aplicaciones multimedia deben ser necesarias. Por ello se deben plantear las siguientes preguntas ¿para qué sirve?, ¿debe ser multimedia?

Para responder a estas preguntas se toma en cuenta dos fuentes de “*multimediatización*”: la comodidad y la seguridad.

La comodidad se obtiene de aplicaciones ergonómicas y actualizadas, y la seguridad tiene que ver con la accesibilidad a la información.

- Atención

El objetivo de las aplicaciones es mantener la atención continua del usuario.

Los factores que ayudan a conseguir la atención del usuario son: la naturaleza de la aplicación y la apariencia de ésta. La primera se identifica con la atención cognitiva basada en que la información sea relevante y organizada; y la segunda con la atención afectiva, basada “*en el lazo afectivo que se establece entre el usuario y la aplicación*”¹¹, Bou Bouzá indica que un recurso importante para formar este lazo es el desenlace literario; ya que a través de la narración se puede crear interés en el usuario hacia la aplicación.

3.2. Criterios ergonómicos

Scapin, D. y Bastien, C. (1993)¹² proponen una lista de criterios a considerar en el análisis y en el proceso de diseño de un software:

¹¹ Ibídem. Pág. 51.

¹² Bastien, C., & Scapin, D. (Mayo de 1993). *Webmaestro*. Recuperado el 5 de Julio de 2013, de Gobierno de Québec:
<http://www.webmaestro.gouv.qc.ca/publications/archives/webeducation1998-2004/2000-11/criteres.pdf>



3.2.1. Guía

Se refiere a la orientación que recibe el usuario mientras maneja el software. El sistema le mostrará mensajes o le enviará alarmas para indicarle el funcionamiento del mismo.

Subcriterios:

- **Incitación:** se refiere a elementos que ayudan al usuario a navegar por el sistema, e indican que acciones pueden ser realizadas por éste en determinado momento.
- **Agrupación/distinción de elementos:** la correcta distribución y organización de los elementos en la interfaz, por localización en la interfaz y por formato.
- **Retroalimentación inmediata:** las respuestas a las acciones del usuario, lo cual es importante porque ayuda a que el usuario entienda de forma rápida su manejo y mantiene su atención en el sistema.
- **Legibilidad:** la información que se le presenta al usuario en la pantalla debe ser visible y entendible, para ello debe presentar una buena diagramación, correcto contraste entre fondos y texto, también se debe tomar en cuenta el tamaño de las fuentes, etc.

3.2.2. Carga de trabajo

Se refiere a la cantidad de actividad que el usuario debe realizar en el sistema para obtener una respuesta de éste, así como la cantidad de información que se le da para manejar el mismo.

Subcriterios:

- **Brevedad:** limitar la carga de trabajo. Se divide en dos criterios: concisión y acciones mínimas, que corresponden a: el primero a que los mensajes que



se envía al usuario deben ser concretos y claros; y el segundo a que la cantidad de acciones que realiza el usuario para lograr un objetivo debe ser mínima.

- **Densidad de información:** la información debe ser proporcionada al usuario de forma inmediata, además debe ser solo la necesaria.

3.2.3. Control explícito

El usuario debe tener control sobre los procesos del sistema, y este debe ser capaz de procesar las acciones del usuario.

Subcriterios:

- **Acciones explícitas del usuario:** se refiere a las acciones, ordenadas por el usuario, a las que responde el sistema.
- **Control del usuario:** el usuario debe tener control sobre el software y sus procesos.

3.2.4. Adaptabilidad

Es la capacidad que debe tener el sistema para adaptarse al usuario.

Subcriterios:

- **Flexibilidad:** el usuario debería poder adaptar el software a sus necesidades.
- **Experiencia del usuario:** se refiere a los elementos del sistema que deben tomar en cuenta la experiencia del usuario.



3.2.5. Administración del error

Se refiere a la manera en la que se maneja la solución de errores y su prevención.

Subcriterios:

- **Protección contra errores:** se refiere a elementos que previenen o detectan errores, o acciones que pueden haber sido realizadas por error.
- **Calidad de los mensajes de error:** se refiere a que el contenido de los mensajes de error debe ser específico y proporcionar al usuario información sobre la solución de ese error.
- **Corrección de los errores:** el sistema debe ofrecer la posibilidad de corregir los errores que puedan presentarse sin pérdida de datos.

3.2.6. Consistencia

Se refiere a que la interfaz debe mantenerse; es decir, por ejemplo, que no debe variar al cambiar de una pantalla a otra, o a cada momento, porque implicaría que el usuario deba aprender a usarla nuevamente.

3.2.7. Significado de códigos

Es importante la relación entre el término o signo y el objeto al que hace referencia, porque es así como el usuario puede establecer conexiones para identificarlos fácilmente, al querer realizar una acción.



3.2.8. Compatibilidad

Es la relación entre las características del usuario y la tarea que quiere realizar, con la aplicación. Con esto se quiere decir que la aplicación debe estar diseñada teniendo en cuenta las características del usuario y la tarea que necesita realizar, con ello se lograra mayor eficiencia, por parte de la aplicación, en el cumplimiento del objetivo con el que fue creada.

Después de haber definido estos criterios, podemos decir que un software debe tener coherencia para que el usuario lo pueda entender y aprovechar, y debe presentarse de forma tal que el usuario no necesite demasiado tiempo para aprender a usarlo; sin embargo como se dijo antes, el tomar en cuenta todos estos factores y criterios al producir un software, no implica su éxito, ya que necesita ser puesto a prueba para encontrar aciertos y defectos, y de esta manera mejorarlo.

Una vez analizados los criterios antes de producir el software, podemos hablar de la primera parte de la producción de éste, el guión multimedia.

4. El guión multimedia

El guión multimedia es la parte más significativa en la producción de un multimedia, porque a partir de él se puede desarrollar de manera ágil un software, previniendo el mayor número de errores, ya que en él se describen todas las escenas del producto multimedia interactivo, texto, las zonas sensibles y su comportamiento a todas las posibles acciones del usuario; es decir, dentro del guión multimedia se desarrolla de manera simultánea el diseño de interfaz, personajes y fondos.

Bou Bouzá, G. (1997) dice que al ser la elaboración del guión multimedia el primer paso de la producción de una aplicación, *“su función es tan importante por*



el hecho de concebir la aplicación como por el hecho de hacerla inteligible (y, por tanto, susceptible de ser producida)”¹³.

Bou Bouzá, G. (1997)¹⁴ indica que en la elaboración del guión se debe tomar en cuenta que también se quiere captar el interés del usuario, no simplemente transmitir información; por lo tanto es importante una buena narración de las escenas, no solo en el guión sino en la forma en que éstas se desarrollan frente al usuario. Por ello estos tres elementos deben estar presentes en el guión:

- **Discurso:** es la información que se quiere transmitir, lo que se cuenta.
- **Dramatización:** la dramatización provoca interés porque implica la inclusión de elementos vitales del usuario: sentimiento, conflicto, etc.
- **Mensaje:** se debe “*asegurar que el mensaje esté en consonancia con la aplicación y con los objetivos de la misma*”¹⁵.

4.1. Producción de un guión multimedia

Hoy en día no se puede indicar que una sola persona trabaje multidisciplinariamente en un proyecto. Este requiere de equipos de trabajo, al menos si se quiere superar lo que ya existe en el mercado. Y es que el proceso de producción de una aplicación multimedia involucra varios pasos. Según Bou Bouzá, G. (1997)¹⁶, la producción se da en cuatro etapas, cada una a cargo de un equipo de trabajo:

- Equipo de guión
- Equipo de documentación
- Equipo de formato de datos

¹³ BOU BOUZÁ, G. Ob. cit. Pág. 77.

¹⁴ Ibídem. Pág. 52-54.

¹⁵ Ibídem. Pág. 54.

¹⁶ Ibídem. Pág. 77.

- Equipo de montaje de la aplicación

La etapa de la que se tratará, por la importancia que tiene en este trabajo, es la etapa de guión. En ésta se realizará un documento estableciendo detalladamente cada escena: acciones, personajes, paisajes, diálogos, etcétera. A partir de éste se podrán realizar con seguridad los siguientes pasos de la producción.



Gráfico 2: Esquema de producción orientado a escena

Fuente: Bou Bouzá, G. (1997). *El guión multimedia*. Madrid: Servei de Publicacions. (pág. 79).

Elementos dentro del guión

Bou Bouzá, G. (1997)¹⁷ indica que dentro del guión deben figurar los siguientes elementos, además recomienda usar las nomenclaturas que se describirán a continuación:

- **Título**

Cada escena lleva un título y un número, de esta manera al ser mencionadas en otros documentos adjuntos al guión se sabe a qué escena se está refiriendo. Si la descripción se encuentra en un documento separado se escribiría la referencia en el guión, nombre (de la escena).extensión (del archivo).

¹⁷ Ibídem. Pág. 66-68; 122-126.



- **Fondos**

Son las imágenes bases de una escena, para señalarlos en el guión se utiliza BMP seguido del nombre de la imagen.extensión.

- **Zonas sensibles**

Son las regiones de la pantalla que reaccionan a las acciones del usuario: pasar el ratón sobre ellas o darles un clic. Este tipo de acciones se escribirán de la siguiente manera en el guión: RAT (para indicar acciones con el ratón), ROL (pasar el ratón por la zona sensible), CLIC y DCLIC (para indicar reacciones al dar un clic o doble clic, respectivamente); a estas palabras le sigue el nombre de la zona sensible que reacciona a la acción.

- **Iconos**

Puede referirse a figuras dentro de la interfaz sobre el fondo, a estos se los identifica con ICN, seguido del nombre, todo entre paréntesis, para indicar que aparece sobre el fondo.

- **Objetivos**

Son elementos por descubrir. En el guión se designa con este símbolo \$ seguido de un número o nombre, ya sea éste del elemento que se descubre o del objetivo.

- **Textos**

Información escrita que aparece en la escena, y se utiliza la palabra TXT seguido del texto. Para textos especiales se utiliza: ETI para indicar etiquetas que aparecen sobre zonas sensibles, y BOC para indicar texto en elipses (bocadillos), que muestra que un personaje en particular está hablando.



- **Secuencias**

Al hablar de secuencia, estamos hablando de movimiento; se dibujará la secuencia, la cual estará integrada al fondo, y se indicará en el guión con la abreviación SEC, generalmente, se escribe un comentario sobre la misma.

- **Animaciones**

Se refiere a videos, a estos se designan con la palabra FLI. Si el video ocupa solo parte de la pantalla se coloca (P) después de FLI, y si ocupa toda la pantalla se coloca (T). Y si la animación tiene además sonido se usa AVI en lugar de FLI.

- **Ficheros de sonido**

El sonido se identificará en el guión con la palabra WAV, y se especificará su secuencia.

- **Marcadores**

Indicadores de los puntos que tiene el usuario de la aplicación, se les designa con la palabra SCO seguido del nombre o número del usuario. Si es que en determinado momento dentro de la aplicación los puntos del usuario suben se escribe SCO+1 o INC SCO, y si bajan SCO-1 o DEC SCO.

- **Ejecuciones o rutinas**

A estos se les designa con la palabra EXE y se refiere a la programación que debe hacer el equipo informático, de acuerdo a una rutina descrita por el guionista.

- **Lotes de tareas**

Son los comportamientos en una escena interactiva, cuando el usuario no ha realizado ninguna acción en ella.



- Tareas de entrada

Se producen antes de que el usuario interactúe con el sistema. En el guión se coloca la palabra ENTRADA.

- Tareas de fondo

Reacciones que se producen sin que el usuario haya realizado una acción para que sucedan. En el guión se identifican con la palabra IDLE, y cuando han terminado de desarrollarse se pueden agregar otros comportamientos posteriores en esas zonas, las cuales se designarán con el símbolo ! seguido de una especificación de otros comportamientos, después de la cual se escribirá la palabra OTRAS.

- Tareas interactivas

Se dan cuando el usuario interactúa con las zonas sensibles cierto número de veces, y ésta actúa de forma distinta cada vez. En el guión a estos comportamientos se los identifica con la letra N, y cuando la zona vuelve a tener un comportamiento normal se utiliza la palabra OTRAS.

- Tareas de salida, desconexión

Se producen cuando el usuario abandona la escena y al regresar la zona que antes había presentado actividad, ya no realiza la misma actividad, es decir se desconecta. A estas zonas se les designa con !- también indica que algo deja de actuar.

- Tareas por condiciones

Se refiere a que, al cumplirse ciertos requisitos, las zonas actúan. En el guión se las identifica con la letra C seguida por el número de objetivo o identificación de condición.



En la guionización se presentarán los siguientes documentos que describirán el funcionamiento y estructura del software: guión técnico, mapa de navegación y el storyboard.

4.1.1. Guión técnico

Teniendo en cuenta los elementos que hay en un guión, en el siguiente ejemplo, un fragmento tomado del mismo libro de Bou Bouzá, G. (1997)¹⁸, se puede ver como se realiza la redacción del guión técnico multimedia:

Escena número: 12.

Título: hacienda.

Observaciones: el desarrollo textual se halla en el documento anexo “hacienda.doc”.

BMP: casacam.pcx

Entrada: (!)

TXT: “Bienvenidos a la paz de la vida campestre”

SEC: se ve un pajarraco que se escapa porque están intentando cazarlo (pajaro01 a pajaro06)

WAV: disparos.wav (dos disparos)

Zonas sensibles:

1) RAT: puerta del almacén

ROL: ETI: “puerta del almacén”.

CLIC: TXT: “en el almacén hay una escalera”

ICN: “escalera” (sale el dibujo correspondiente)

¹⁸ Ibídem. Pág. 130.



\$1

2) RAT: puerta central (d)

ROL: ETI: "puerta de entrada"

CLIC: TXT: "La casa está cerrada. Deberéis intentar entrar por una ventana"

3) RAT: ventana superior izquierda (d)(C\$1)

ROL: ETI: "ventana"

CLIC:

(sin \$1) TXT: "No puedes subir a esa ventana. Está muy arriba"

(con \$1):

ICN: "señora.icn"

BOC (señora): "¡Ladrones! ¡Ladrones!"

SCO -1

4.1.2. Mapa de navegación

Debido a la no linealidad de la navegación en aplicaciones multimedia es necesario crear un mapa de navegación. Como ya se ha visto en el subcapítulo *Hipertexto e hipermedia*, hay diferentes estilos de navegación, pero en cuanto a mapas de navegación, Quero, E., García, A. y Peña, J. (2007)¹⁹ dicen que se puede hablar de dos tipos:

- **Mapa general:** muestra todas las pantallas y sus enlaces.
- **Mapa parcial:** podría compararse con un diagrama de flujo, debido a que presenta con detalle la navegación entre pantallas. Pero ya que el diagrama de flujo representa de forma clara como ocurre la navegación y sus procesos, se ve más conveniente su utilización.

¹⁹ Quero, E., García, A., & Peña, J. (2007). *Mantenimiento de portales de la información*. Madrid: International Thomson Editores Spain Paraninfo. (pág. 218).

Diagrama de flujo

El diagrama de flujo representará los procesos y el flujo de información dentro de una aplicación, utilizando simbología para diferenciar entre procesos. Utilizando la simbología básica se elaborará el diagrama de flujo de la propuesta a desarrollar.


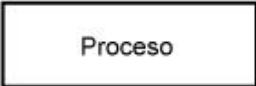

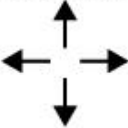
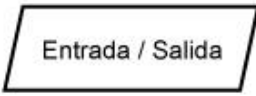
Símbolo	Descripción
	Inicio y final de paso se muestran como ovalos.
	Acciones se muestran como rectángulos.
	Decisiones se muestran como rombos, indica que hay distintas opciones o caminos que se pueden tomar.
	Las secuencias se muestran como líneas de flujo con flechas que llevan a otro cuadro.
	La entrada o salida de información se indicará con un paralelogramo.

Gráfico 3: Simbología básica de un diagrama de flujo

Fuente: Adaptado de Ravichandran, D. (2006). *Introduction to Computers and Communication*. India: Tata McGraw-Hill Publishing. (pág. 152-155).

A través del siguiente ejemplo se puede ver cómo se arma un diagrama de flujo de acuerdo a la estructura de una aplicación:

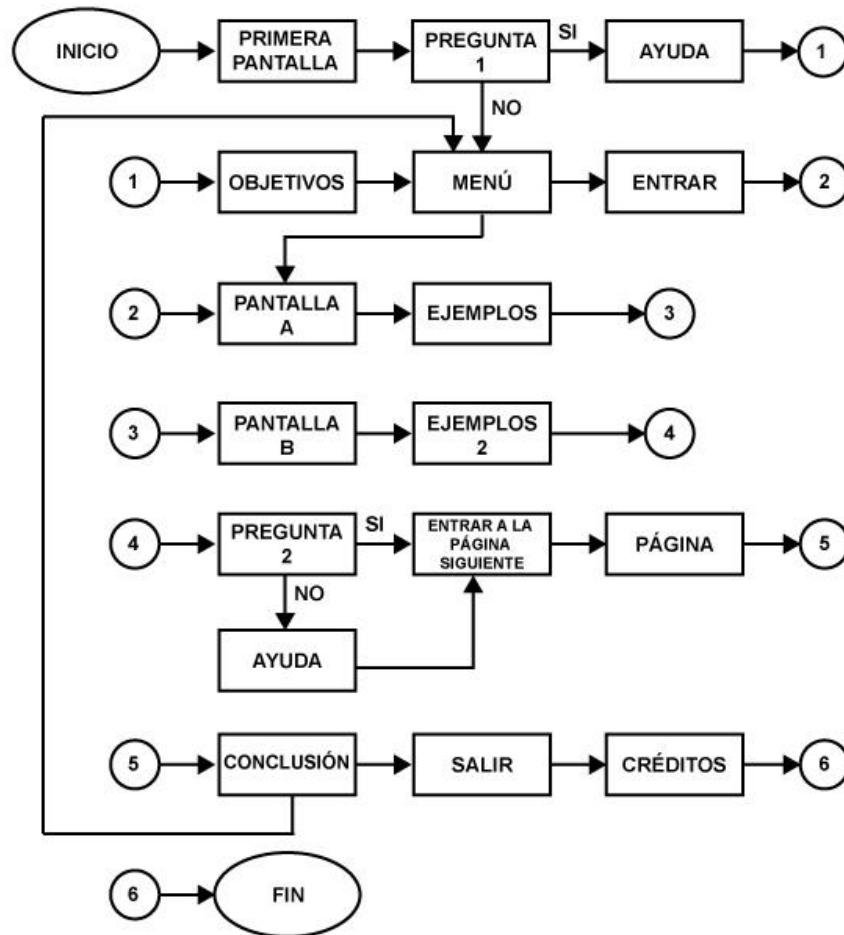


Gráfico 4: Ejemplo de un diagrama de flujo final, utilizando los símbolos más básicos. En este cuadro el autor ha obviado la utilización de rombos para las decisiones.

Fuente: Adaptado de Cristiano, G. (2005). *Analyzing storyboard*. Estados Unidos: IRADIDIO BOOKS. (pág. 45).

4.1.3. Storyboard

En el storyboard se representa gráficamente cada escena, con las anotaciones necesarias de lo que ocurre en éstas.

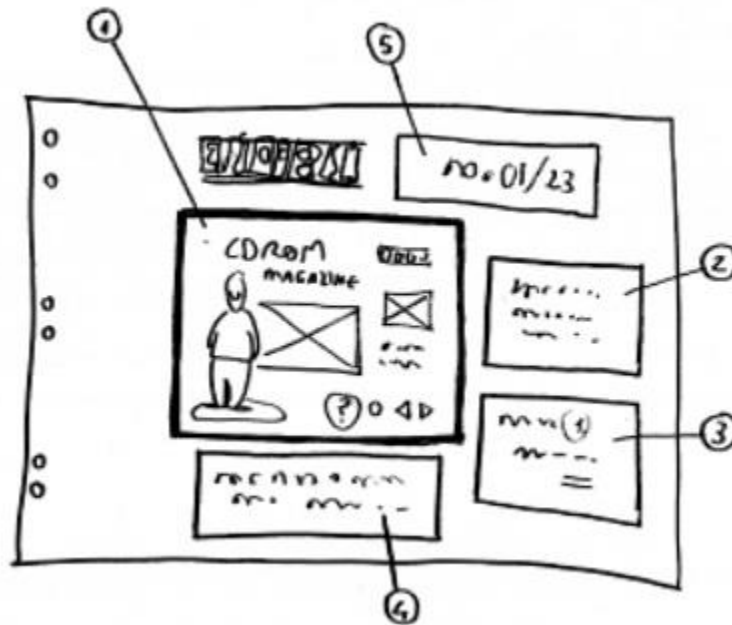


Gráfico 5: Ejemplo ilustrado de una página de un storyboard multimedia

Fuente: Cristiano, G. (2005). *Analyzing storyboard*. Estados Unidos.:IRADIDIO BOOKS. (pág. 43).

Utilizando el ejemplo de Cristiano, G. (2005)²⁰, describiremos la estructura de un storyboard:

- **1:** es el área de la pantalla, en donde se realizará el boceto de la escena.
- **2:** es el área usada para las instrucciones de color, fondo, audio, etc., y demás comentarios y especificaciones sobre la escena.
- **3:** indica cual es la siguiente pantalla o escena, de acuerdo a la interacción que se dé en la actual.
- **4:** en ésta se escriben los diálogos, aunque si son largos pueden adjuntarse en otro documento.

²⁰ Cristiano, G. (2005). *Analyzing storyboard*. Estados Unidos:IRADIDIO BOOKS. (pág. 43).



- **5:** en ésta se indica el nombre de la producción y el número y/o nombre de la escena.

En la elaboración del storyboard es necesario ilustrar los diferentes ángulos de cámara, si se presentan movimientos de cámara o diferentes ángulos de visión.

5. Software multimedia en la educación

La implementación de nuevos métodos y herramientas de enseñanza se han vuelto necesarios para que el niño entienda lo que se le enseña y no solo almacene información, como suele suceder generalmente cuando se le enseña historia.

Nunes de Almeida, P. (1998) afirma que:

Al analizar las escuelas frecuentadas por nuestros alumnos, vemos que la mayoría de ellas sigue siendo depositarias del saber académico, marcado por una acción castradora y directiva, que no se ajusta a la vida del alumno, no le despierta el placer de descubrir el conocimiento, no posibilita la satisfacción de profundizar los estudios, de inventar cosas nuevas y mucho menos de practicar una vida colectiva. A la hora de la verdad, el alumno es conducido y programado para repetir y reproducir todo, para que así pueda asumir todo lo que se le impone²¹.

En la sociedad en la que vivimos hoy en día la información es muy valiosa, así como el conocimiento, y por lo tanto la educación.

Coll, C. (2001) opina que, *“la revolución tecnológica afecta directamente el núcleo de los procesos educativos: el acceso y la transmisión de información, y las*

²¹ Nunes De Almeida, P. (1998). *Educación lúdica: técnicas y juegos pedagógicos*. Bogotá: San Pablo. (pág. 47).



relaciones de comunicación"²². Con el desarrollo de nuevas tecnologías, TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), de los últimos años, se han empezado a replantear los métodos educativos que se han estado usando en nuestras instituciones educativas, debido a que su implementación ha provocado la transformación de escenarios y agentes educativos, y la aparición de nuevos escenarios.

Pero aunque las TIC pueden representar un gran apoyo en el aprendizaje, debe evitarse pensar que su uso reemplaza el aprendizaje que reciben los alumnos en las escuelas, porque éstas son más bien un recurso que el maestro como mediador puede utilizar para reforzar los conocimientos que ha transmitido a sus alumnos. Coll, C. (2001) dice que:

Mediante las tecnologías multimedia (imágenes fijas y en movimiento, audio, textos) se enriquecen los contenidos de aprendizaje y se facilita su comprensión. Internet, por su parte, facilita el acceso a recursos y servicios educativos, con independencia del lugar en que éstos se encuentren físicamente ubicados, estimula la colaboración entre agentes educativos y aprendices y permite el establecimiento de intercambios remotos. La utilización combinada de las tecnologías multimedia e Internet hace posible el aprendizaje en prácticamente cualquier escenario (la escuela, la universidad, el hogar, el lugar de trabajo, los espacios de ocio, etcétera)²³.

Muchos autores creen que no se puede comprobar de forma absoluta que el uso de las TIC mejore el aprendizaje, debido a que hay muchos factores del entorno del estudiante que intervienen en él, pero lo que sí se puede asegurar es que el uso de las TIC ha ampliado el campo de visión y análisis de la educación,

²² Coll, C. (2001). *Virtual Educa*. Recuperado el 30 Julio de 2013 de Virtual Educa: <http://www.virtualeduca.org/ifdve/pdf/cesar-coll-separata.pdf>

²³ *Ibídem*.

así lo dice Coll, porque a través de éstas se puede analizar los procesos, métodos y recursos de aprendizaje utilizados, para comprender las deficiencias, obstáculos y ventajas de las mismas, además de las necesidades del alumno.

En el libro *Educación multimedia y nuevas tecnologías*, Gutiérrez, A. (1999)²⁴ analiza las posibles ventajas del uso de multimedia en la educación, de éstas rescataremos las siguientes:

- Variedad en la metodología de enseñanza poniendo atención a la diversidad, con esto se quiere decir que al presentar la información de varias formas, ésta llega a más alumnos, ya que no todos aprendemos de la misma forma.
- Facilita comprensión, a través de la manera llamativa en la que presenta la información al usuario.
- La motivación por el trabajo colaborativo y optimizando el individualismo, cuando el alumno trabaja con el ordenador.
- El acceso a mundos y situaciones fuera de su alcance, es decir *“permiten la creación de representaciones con gran grado de iconicidad como la realidad virtual, donde el alumno, en lugar de observar desde fuera, participa desde dentro”*²⁵.

En nuestro medio el uso de las TIC, refiriéndonos a software interactivo, está limitado a pocas empresas que lo desarrollan. Los siguientes son capturas de pantalla de los videos demostrativos del software *Imágenes de identidad, acuarelas quiteñas del siglo XIX*, y de *EDUFUTURO*, ambos desarrollados por Pentaedro.

²⁴ Gutiérrez, A. (1999). *Educación multimedia y nuevas tecnologías*. Madrid: Ediciones de la Torre. (pág. 109-116).

²⁵ Ibídem. Pág. 116.



Gráfico 6: Software “Imágenes de identidad, acuarelas quiteñas del siglo XIX”

Fuente:

<http://www.pentaedro.com/webcontrol/animacion.php?c=990>

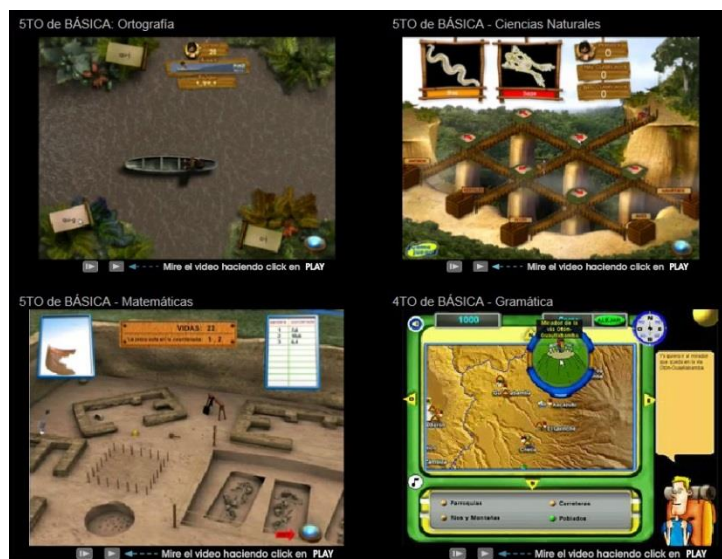


Gráfico 7: Software “EDUFUTURO”

Fuente:

<http://www.pentaedro.com/webcontrol/integral.php?c=918>

CAPÍTULO II: El aprendizaje lúdico y la narrativa

Según el diccionario de la RAE, la palabra lúdico o lúdica, proviene del latín *ludus* que significa juego, es una palabra “*perteneciente o relativa al juego*”²⁶, es por ello que se la suele relacionar directamente con el juego, pero no todo lo lúdico es juego, así lo analiza Huizinga (1999)²⁷ en su libro *Homo Ludus*, en el cual habla de la lúdica en la poesía, en el saber, en la cultura, etc.

Según Jiménez, C. (2007), la lúdica va mucho más allá del entretenimiento:

La lúdica es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en esos espacios en que se producen disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura y el arte. También otra serie de afectaciones en las cuales existen interacciones sociales, se pueden considerar lúdicas como son el baile, el amor y el afecto²⁸.

Nunes de Almeida (1998), al igual que Jiménez, considera a la lúdica como una parte esencial de cada aspecto de nuestra vida, de nuestro ser; y en su libro nos habla de uno de los elementos lúdicos más primitivos y primordiales de nuestra vida, sobre todo durante la niñez, el juego:

Educación lúdica tiene un significado muy profundo y está presente en todos los segmentos de la vida. Por ejemplo, un niño que juega canicas o se entretiene con muñecas, con sus compañeros, no está simplemente

²⁶ RAE. (2001). RAE. Recuperado el 28 de Abril de 2013, de Real Academia Española: <http://lema.rae.es/drae/?val=I%C3%BAdica>

²⁷ Huizinga, J. (1999). *Homo Ludens*. Madrid: Emecé Editores.

²⁸ Jiménez, C. A. (2007). *Neuropedagogía, lúdica y competencias*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio. (pág. 31).



jugando o divirtiéndose, sino que está desarrollando y poniendo en acción innumerables funciones; en la misma forma una mamá que acaricia y se entretiene con el niño, un profesor que mantiene buenas relaciones con sus alumnos, o incluso un científico que prepara gustosamente su tesis o su teoría se educa lúdicamente, ya que combina e integra la movilización de las relaciones funcionales con el placer de interiorizar el conocimiento y la expresión de felicidad que se manifiesta en su interacción con sus semejantes²⁹.

Al hablar de aprendizaje lúdico estaríamos hablando de métodos que impliquen actividades que hagan que el alumno disfrute de la experiencia de aprendizaje, que le dé una sensación de bienestar, es decir actividades que se relacionen con sus sentidos y sentimientos.

1. VARK

Es importante saber ante que estímulos los alumnos reaccionan favorablemente, para saber que método y recursos de enseñanza usar. Todos aprendemos de diferentes formas, el modelo VARK de Neil Fleming y Colleen Mills, como se puede ver publicado en el Centro Virtual de Aprendizaje del Tecnológico de Monterrey³⁰, indica que cada persona reacciona mejor ante un estímulo que ante otro:

- Visual: aprenden viendo imágenes.

²⁹ NUNES DE ALMEIDA, P. Ob. cit. Pág. 8.

³⁰ Tecnológico Monterrey. (s.f.). *Centro Virtual de Aprendizaje*. Recuperado el 20 de Agosto de 2013 de Universidad TecVirtual del Sistema Tecnológico Monterrey:
http://www.cca.org.mx/profesores/cursos/cep21/modulo_2/modelo_vark.htm

- Auditivo: aprenden escuchando.
- Reader (Lector): aprende leyendo y escribiendo.
- Kinestésico: aprenden haciendo.

En el siguiente cuadro se puede apreciar las características de comportamiento de los alumnos según tres de los sistemas de representación: visual, auditivo y kinestésico.

	VISUAL	AUDITIVO	KINESTÉSICO
Conducta	Organizado, ordenado, observador y tranquilo. Preocupado por su aspecto. Voz aguda, barbilla levantada se le ven las emociones en la cara.	Habla solo, se distrae fácilmente. Mueve los labios al leer. Facilidad de palabra. No le preocupa especialmente su aspecto. Monopoliza la conversación. Le gusta la música. Modula el tono y timbre de voz. Expresa sus emociones verbalmente.	Responde a las muestras físicas de cariño. Le gusta tocarlo todo Se mueve y gesticula mucho Sale bien arreglado de casa, pero en seguida se arruga, porque no para. Tono de voz más bajo, pero habla alto, con la barbilla hacia abajo Expresa sus emociones con movimientos.
Aprendizaje	Aprende lo que ve. Necesita una visión detallada y saber a dónde va. Le cuesta recordar lo que oye.	Aprende lo que oye, a base de repetirse a sí mismo paso a paso todo el proceso. Si se olvida de un solo paso se pierde. No tiene una visión global.	Aprende con lo que toca y lo que hace. Necesita estar involucrado personalmente en alguna actividad.
Lectura	Le gustan las descripciones, a veces se queda con la mirada perdida, imaginándose la escena.	Le gustan los diálogos y las obras de teatro, evita las descripciones largas, mueve los labios y no se fija en las ilustraciones.	Le gustan las historias de acción se mueve al leer. No es un gran lector.
Ortografía	No tiene faltas. "Ve" las palabras antes de escribirlas.	Comete faltas "Dice" las palabras y las escribe según el sonido.	Comete faltas. Escribe las palabras y comprueba si "le dan buena espina".



Memoria	Recuerda lo que ve por ejemplo las caras, pero no los nombres.	Recuerda lo que oye. Por ejemplo los nombres, pero no las caras.	Recuerda lo que hizo, o la impresión general que eso le causa pero no los detalles.
Imaginación	Piensa en imágenes. Visualiza de manera detallada.	Piensa en sonidos, no recuerda tantos detalles.	Las imágenes son pocas y poco detalladas, siempre en movimiento.
Almacena la información	Rápidamente y en cualquier orden.	De manera secuencial y por bloques enteros por lo que se pierde si le preguntas por un elemento aislado o si le cambias el orden de las preguntas.	Mediante la "memoria muscular".
Durante los períodos de inactividad	Mira algo fijamente, dibuja, lee.	Canturrea para sí mismo o habla con alguien.	Se mueve.
Comunicación	Se impacienta si tiene que escuchar mucho rato seguido. Utiliza palabras como "ver aspecto...".	Le gusta escuchar, pero tiene que hablar ya. Hace largas y repetitivas descripciones. Utiliza palabras como "sonar, ruido...".	Gesticula al hablar. No escucha bien. Se acerca mucho a su interlocutor, se aburre en seguida. Utiliza palabras como "tomar, impresión...".
Se distrae	Cuando hay movimiento o desorden visual, sin embargo el ruido no le molesta demasiado.	Cuando hay ruido.	Cuando las explicaciones son básicamente auditivas o visuales y no le involucran de alguna forma.

Gráfico 8: El comportamiento según el sistema de representación preferido

Fuente: Neira, J. *Visual, auditivo o kinestésico*. (2008). Recuperado el 25 de Junio de 2013, de http://choulo.files.wordpress.com/2008/05/todo_vak.pdf

Tomando en cuenta el modelo VARK, podemos decir que el uso de multimedia brinda grandes ventajas como recurso educativo, ya que no discrimina al presentar información en diferentes medios comunicativos.



2. Narrativa

Sánchez, J. (2006)³¹ dice que la narrativa es difícil de definir porque no es simplemente un género literario, sino un proceso comunicacional que se ha utilizado desde siempre para transmitir conocimiento y cultura; a través de la narrativa se cuenta una historia que se centra en un tema.

2.1. La narrativa literaria en el aprendizaje de historia

Salazar, J. (2006) dice, “*lo narrado presupone una forma de organizar la realidad dentro de un espacio temporal, de hacer inteligible la experiencia humana...*”³², y es tal vez su “*cualidad humana*” lo que hace que la disfrutemos y entendamos de forma rápida, porque se involucra con nuestros sentimientos.

A través de la narrativa se han transmitido las enseñanzas de los pueblos, así su historia ha trascendido el tiempo, por ello Salazar dice “*la narrativa es la forma esencial de la historia*”³³.

La solución del problema de la enseñanza de la historia, dice Salazar, no está en que se deba simplificar la historia para los alumnos, sino que se debe hacer “*que el alumno comprenda lo que está recreando mediante una narrativa comprensiva que presente un argumento lógico bien formulado...*”³⁴.

Es necesario presentar los contenidos a los alumnos de manera tal que capte su interés, y les ayude a entender la historia, al mismo tiempo que desarrolla

³¹ Sánchez, J. (2006). *Narrativa Audiovisual*. Barcelona: Editorial UOC. (pág. 13-14).

³² Salazar, J. (2006). *Narrar y aprender historia*. (Tesis de Postgrado). México, D. F.: Universidad Nacional Autónoma de México. (pág. 29).

³³ *Ibíd.* Pág. 167.

³⁴ *Ibíd.* Pág. 168.



un pensamiento crítico sobre el pasado, que pueda utilizar en el presente y el futuro.

2.2. Importancia del aprendizaje de historia

Giesecke, M., y Mojica, J. (1999)³⁵, de acuerdo a los documentos que han analizado en su libro, llegan a la conclusión de que la historia se enseña para su conocimiento y el estudio del proceso histórico, “*manejar el sentido del tiempo*”, comprender el presente y construir el futuro, y fortalecer la identidad nacional.

Salazar explica que la historia no se centra en relatar el orden cronológico de sucesos históricos, sino que es “*la investigación que se esfuerza por comprender los eventos: tejiendo relaciones o posibilidades entre los acontecimientos y la problematización; buscando las redes funcionales en las que puedan estar insertas en una misma argumentación los hechos y la interpretación...*”³⁶. Por ello indica que la importancia del aprendizaje de la historia no radica en aprender de memoria los acontecimientos pasados para fortalecer el espíritu ciudadano, sino en enseñarles a los alumnos a pensar de manera crítica sobre estos hechos, y fortalecer sus capacidades y habilidades cognitivas.

³⁵ Currículos y planes de estudio para la enseñanza de la historia, en: Convenio Andrés Bello, *Así se enseña la historia para la integración y la cultura de la paz* (p. 33). Bogotá: Editorial Carrera Ltda.

³⁶ SALAZAR, J. Ob. cit. Pág. 72.

CAPITULO III: La propuesta

La propuesta consiste en el diseño de un software lúdico interactivo a partir de la elaboración de un guión multimedia, para determinar su importancia. Además de, con el mismo, proponer una forma atractiva de ver la historia basándose en la narrativa, ya que la mayoría del software para niños se centra solo en la interactividad.

El software contará, de manera breve, la historia de la colonización española al Imperio Inca, utilizando la mecánica de las novelas visuales interactivas; el contar historias utilizando la narrativa hipertextual.

En cuanto a lo visual, se busca aprovechar la riqueza de la gráfica manga, empleándola como recurso e inspiración, para destacar las características visuales de la cultura Inca, haciendo al software llamativo y un poco infantil, visualmente.

Cuando se ilustra para niños se debe tomar en cuenta la edad que tienen, no es lo mismo ilustrar para un niño de 5 años que para un niño de 9 años. Wallon, P., Cambier, A. y Engelhart, D. (1999)³⁷ indican que después de los 8 años el niño empieza a eliminar las imperfecciones de su dibujo, y busca ser figurativo.

Cuando el niño se encuentra a la edad de entre 9 – 11 años, su dibujo ha madurado, así también su apreciación sobre el dibujo de los demás, le llama la atención el realismo y busca que su dibujo lo exprese, por ello se podría decir que cuando se ilustra para ellos el dibujo ya no es tan infantil. Esta es una de las razones por las que se va a utilizar la gráfica manga como inspiración para el diseño del software, ya que puede llegar a ser muy versátil en cuanto a formas y expresividad.

³⁷ Wallon, P., Cambier, A., & Engelhart, D. (1999). *El dibujo del niño*. México: Siglo XXI editores. (pág. 47).



1. Estilo gráfico: El manga

Cámara, S., y Durán, V. (2007)³⁸, explican que el manga nació de la fusión del arte gráfico japonés ukiyoe y la historieta occidental en el siglo XIX. Este se convierte en un medio de entretenimiento en un momento de sufrimiento, ya que fue después de la Segunda Guerra Mundial cuando se popularizó.

Se pueden notar similitudes con la animación de Disney en muchos mangas, esto es debido a que también ha recibido influencia de ésta; por ejemplo, algunas características gráficas de los personajes como los ojos grandes, aunque en el manga pueden llegar a ser exageradamente grandes.

A través de los años el mercado del manga ha crecido; es grande y diverso ya que abarca varios géneros y estilos gráficos. Cuando se dice varios estilos gráficos, nos referimos a que, según el contenido y el público al que va dirigido, la gráfica varía pero aun así mantiene constantes.

Aunque el manga es un sinónimo de la cultura popular japonesa, se puede decir que ya no solo le pertenece a Japón, ya que se ha difundido a nivel internacional, incluso a través del anime. Aun así el “manga” hecho en otros lugares no es considerado manga, ya que este término se refiere solo al cómic hecho en Japón, mas, lo que se puede decir es que el manga ha sido de inspiración para muchos, por ejemplo los creadores de la película *Matrix* fueron influenciados por la manera en que se desarrollan las escenas en el anime *Ghost in the Shell*; esto se puede ver en el documental *Scrolls to screen: History and Culture of Anime* del DVD de la animación *Animatrix*³⁹. Schodt Frederik (2003), autor de *Manga!, Manga!*, opina que el manga “es una gran industria y es gran parte de la cultura japonesa”⁴⁰.

³⁸ Cámara, S., & Durán, V. (2007). *El dibujo manga*. Barcelona: Parramón.

³⁹ Oreck, J. (Director) & Matthies, E. (Productor). *Scrolls to screen: History and Culture of Anime* (2003). [Documental]. Estados Unidos: Warner Home Video.

⁴⁰ Ibídem. Fragmento traducido.

En general, el manga y el anime tienen mucho contenido cultural. El crítico de arte e historiador de la cultura pop, McCormick Carlo dice, en el mismo documental que, “*muchos anime están basados en hechos históricos, entonces se convierten en una reflexión de la historia y sobre historia*”⁴¹. También dice que sus creadores buscan que su trabajo tenga identidad y que trascienda. Es decir, que al introducir elementos propios de su cultura en sus trabajos, buscan que ésta trascienda a través de él para que sus tradiciones no se queden en el olvido.



Gráfico 9: Manga Masamune Date. Yamaoka Sohachi. 1986. (Histórico, Shōnen).
Fuente: http://www.mangahere.com/manga/date_masamune_yokoyama_mitsuteru/

Para el diseño de los personajes de este software destacaremos como referencia uno de los géneros mencionados en el libro de Cámara, S., y Durán, V.⁴²; el Jidaimono, que es como se denomina al manga histórico, éste utiliza generalmente el estilo Seinen, dirigido a hombres adultos, el cual se caracteriza por el dibujo realista, o el Shōnen, dirigido a muchachos, pero menos realista; aunque éstas características pueden variar de acuerdo al mangaka (artista que dibuja manga), por ello se ha determinado que se usará una gráfica más infantil, acorde a la edad de los usuarios. En el mismo libro se pueden ver claramente las características principales del manga.

⁴¹ Ibídem. Fragmento traducido.

⁴² CÁMARA & DURÁN, Ob. cit.



Características del manga y la animación japonesa

En sí, el manga tiene mucha expresividad visual; éstas son algunas características que se puede encontrar en él:

- Realismo en movimiento y ángulos visuales.
- Ojos grandes, aunque llega a depender del género y del dibujante.
- Figura estilizada o caricaturesca.
- Fondos y paisajes realistas, en cuanto a que son parecidos a la realidad.
- Escenarios que detallan situaciones, sentimientos. Dicen mucho, pero no demasiado.
- Expresividad en los rostros y movimientos de los personajes.
- Elementos culturales japoneses, o una mezcla con elementos de occidente u otras partes del mundo, o incluso con elementos fantasiosos.

2. Novela Visual

Cavallaro, D. (2010)⁴³ indica que en la novela visual japonesa, el usuario personifica al personaje principal de la historia, el cual interactuará con los otros personajes y a medida que el juego avanza debe tomar decisiones que determinarán el desarrollo de la historia y su conclusión. Este tipo de juegos, en un principio fueron creados para un público adulto, pero hoy en día, tienen diferentes temáticas.

La novela visual utiliza las características de las novelas *Elige tu propia aventura* (hiperficción explorativa), en las que el usuario se volvía parte del desarrollo de la historia; es decir está inmerso en ella como ocurre en este tipo de software.

⁴³ Cavallaro, D. (2010). *Anime and the Visual Novel*. Estados Unidos: McFarland & Company, Inc. Publishers. (pág. 8).



Gráfico 10: Captura de pantalla del juego *Phoenix Wright: Ace Attorney* (*Phoenix Wright: Abogado defensor*), 2005, que fue desarrollado a manera de novela visual pero del tipo aventura (más interactivas). Fuente:

http://www.gamezone.com/reviews/2007/01/21/phoenix_wright_ace_attorney_and_justice_for_all_nds_review

Son juegos en los que se cuenta una historia a través de textos e imágenes, lo que se suele utilizar normalmente en todo videojuego, pero en estos se da mucha más importancia a la narrativa y a la historia que se cuenta que a la actividad lúdica que implica el juego, ya que la mayor parte del tiempo la actividad del usuario es limitada a dar clic para que el texto avance y a elegir entre las opciones que se le presenten, y tal vez encontrar, en el escenario, objetos que le puedan servir.

En Japón hay una gran cantidad de este tipo de software, que como ya se ha indicado son apreciados más por la historia y la forma en que ésta se cuenta y se presenta al usuario, que por el alto grado de interactividad.

La novela visual generalmente es un simulador de citas, pero como se ha explicado su temática y objetivos pueden ser diversos. Después de haber analizado la estructura de algunos de estos juegos y según Jones, M. (2005)⁴⁴, en cuyo artículo habla sobre la novela visual como “Bishoujo games” (juegos con jóvenes hermosas), términos relacionados entre sí, ya que los juegos Bishoujo vienen a ser novelas visuales del tipo simulador de citas; se han determinado las siguientes características:

⁴⁴ Jones, M. (2005, Octubre 19). The Impact of Telepresence on Cultural Transmission through Bishoujo Games. *PsychNology Journal*, III(2), 292-311.

Características:

- Su característica más importante es el uso de la narrativa.
- El usuario toma un rol principal y forma parte de la historia; inmersión.
- Interacción con el usuario a través de la interacción virtual con los personajes, toma de decisiones, encontrar objetos en los escenarios, algunas pueden contener minijuegos (esto se da más en novelas visuales de tipo aventura). La interacción puede llegar a ser muy limitada o nula, por ejemplo: a solo dar click para pasar avanzar en diálogos y textos, o solo mirar.
- Una característica que se puede ver en todos estos juegos es: el cuadrado (pantalla) en el que se colocarán todas las imágenes (escenarios, personajes, objetos, etc.), en la parte inferior de éste se coloca una caja de texto, como se puede observar en la primera mitad del Gráfico 10 y en el Gráfico 11, a continuación.



Gráfico 11: Captura de pantalla de “Hakuōki: Demon of the fleeting blossom”. 2008.

Fuente: <http://www.egmnow.com/articles/news/box-art-new-screens-for-hakuoki-demon-of-the-fleeting-blossom/attachment/wrc76/>

- En los gráficos presentados se puede ver también que los fondos son estáticos y elaborados.

- Los personajes pueden ser estáticos, o dinámicos (cambio de gestos y posturas, movilidad de labios al hablar), y al interactuar, generalmente, se muestra un plano medio de estos.
- Puede tener diferentes finales según las decisiones del usuario, o un solo final, si es una historia que no tenga opciones que cambien el curso de la misma.
- Los diálogos pueden estar acompañados de voz.
- La mayoría de las veces tienen CG o computer graphics, que son ilustraciones que recrean situaciones importantes.

Algunos ejemplos de novela visual:

- Hakuōki: Demon of the fleeting blossom (Hakuoki: El demonio de la flor de cerezo), es un juego tipo novela visual de la compañía Idea Factory. Éste toma la historia del Shinsengumi, una fuerza policial especial al servicio del Shogunato Tokugawa, y le añade elementos fantásticos.

Aunque la novela visual se centra mucho en la historia de la guerra, tiene elementos de un otome game (simulador de citas para chicas) y cuenta con diferentes finales, además del verdadero, de acuerdo a la mezcla de lo fantasioso con lo real.



Gráfico 12: Novela visual japonesa “Hakuōki: Demon of the fleeting blossom”, 2008.

Fuente:

<http://swisscharts.com/showgame.asp?title=Hakuoki%3A+Demon+Of+The+Fleeting+Blossom&system=Sony+PSP>

- Phoenix Wright: Ace Attorney (Phoenix Wright: Abogado defensor) es una saga de videojuegos de tipo novela visual interactiva de tipo aventura de la empresa Capcom, lanzada para Nintendo DS, en la que el usuario personifica al abogado Phoenix Wright, defendiendo acusados y resolviendo casos mediante las pistas que encuentra en los escenarios e interrogando a los testigos.

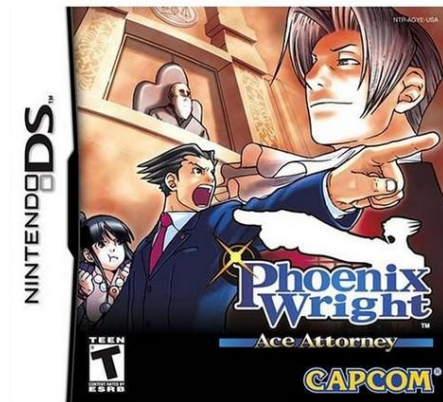


Gráfico 13: Phoenix Wright: Ace Attorney

Fuente:

<http://wallofscribbles.com/2007/phoenix-wright-ace-attorney/>

- Go! Go! Nippon! My first trip to Japan (¡Vamos! ¡Vamos! ¡Nipón! Mi primer viaje a Japón) desarrollado por Overdrive, es una novela visual, mezcla juego de citas, que ofrece al usuario un tour por Japón desde la comodidad de su casa; es decir, el juego funciona como una guía turística, en la que se le mostrará al usuario parte de la historia y cultura japonesa, mientras viaja virtualmente por Japón.



Gráfico 14: Go! Go! Nippon! My first trip to Japan.

Fuente:

<http://ramenparados.blogspot.com/2012/02/coopernovels-go-go-nippon.html>



2.1. Hiperficción explorativa

La novela visual utiliza la forma narrativa de la hiperficción explorativa (narrativa hipertextual), solo que lo hace en un medio multimedia.

Pajares, S. (1997), explica:

La hiperficción explorativa tiene un solo autor, pero también permite al lector tomar decisiones sobre sus trayectos de lectura, eligiendo qué nexos establecer en cada momento. Esto exige una actividad constante que de alguna manera aproxima los papeles autor-lector pero no los confunde, pues a pesar de que los nexos se puedan elegir libremente, todos han sido pensados y escritos previamente por un autor, que no pierde el control de la narración como sucedía en la hiperficción constructiva⁴⁵.

Pajares, S. (1997)⁴⁶ pone como ejemplo *Elige tu propia aventura*, un conjunto de libros de hiperficción explorativa publicados en los años 80 y 90, en los que se permite al lector involucrarse en la historia que se narra, dándole opciones a escoger en determinados momentos de la misma, de esta forma dependiendo de sus decisiones la historia se va desarrollando.

A través de la hiperficción explorativa la persona puede sumergirse en la historia y hacer como si fuese suya; aunque los caminos ya están dados, al tomar sus propias decisiones, de alguna forma se convierte en el autor de ésta.

⁴⁵ Pajares, S. (1997). *Universidad Complutense de Madrid*. Recuperado el 18 de Mayo de 2013, de Universidad Complutense de Madrid:
http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero6/s_pajare.htm

⁴⁶ Ibídem.



CAPITULO IV: Proceso de preproducción

Durante el proceso de preproducción, que es la fase final de este proyecto, se han trabajado conjuntamente guiones y diseño, ya que durante la elaboración del storyboard se debió pensar en el diseño para distribuir los elementos en la interfaz.

A continuación se mostrará el desarrollo de la propuesta empezando por un breve resumen de la historia en la que se basará el software.

1. Historia: Colonización Española al Imperio Inca

En el año 1492 Cristobal Colón descubre lo que piensa es la parte oriental de Asia, lo que se llamó las Indias, el Nuevo Mundo; pero estaba equivocado esas tierras eran lo que hoy conocemos como América.

A partir de ese momento empieza el contacto con la gente que vivía en ese territorio. En 1519, Hernán Cortéz, llega a la península mexicana en donde se encontró con Moctezuma II, emperador de los Aztecas en Tenochtitlan, quien creía que los españoles eran enviados del dios Quetzacóatl; así empezaría la colonización en estos territorios.

En su libro, Ayala, M. (2005)⁴⁷, según los datos históricos, escribe que en 1526, una expedición española encabezada por Francisco Pizarro y Diego de Almagro, emprende su viaje hacia territorio Inca. Esta primera expedición llegó a playas ecuatorianas, más tarde, en 1531 se enviaría una segunda expedición que llegaría a las costas de Tumbes.

⁴⁷ Ayala, E. (2005). *Resumen de historia del Ecuador*. Quito: Corporación Editora Nacional. (pág. 25-29).

Más tarde, en el año 1532, mientras que en el Imperio Inca se desataba una guerra civil por el trono, el cual estaba siendo disputado entre Huáscar y Atahualpa, hijos del difunto Emperador Inca, Huayna Cápac, y de la cual saldría victorioso Atahualpa; la expedición española continuaba con sus planes de conquista y colonización del territorio que hoy en día conocemos como Perú, y que formaba parte del Tahuantinsuyo.

La guerra entre los dos hermanos sirvió como estrategia a los españoles, ya que sabiendo del triunfo de Atahualpa, tendieron una trampa para éste en Cajamarca. El Emperador fue tomado preso y para liberarse, prometió llenar la habitación (cuarto del rescate) en la que lo tenían preso, dos veces de plata y una de oro. Aspiazu de Páez, P. (1997)⁴⁸ narra que Pizarro aceptó la propuesta, sin embargo, más tarde, a pesar de haber sido reunido el rescate en el tiempo convenido (40 días) se decidiría juzgar a Atahualpa por idolatría, fratricidio, poligamia, e incesto, y sentenciarlo a muerte, en el año 1533.

Antes de morir por el garrote, fue bautizado como cristiano.

A pesar de la muerte del Emperador, la resistencia indígena perduró por décadas.

2. El guión literario y el guión técnico

El guión literario es un texto a través del cual se describirán los detalles de las acciones y diálogos de las escenas de una historia, incluyendo también momentos del día y el lugar en el que se realiza la escena, y acciones y situaciones que se traduzcan de forma visual. En este caso se realizará un corto guión literario, resumiendo el encuentro de los colonizadores españoles con los habitantes del Tahuantinsuyo hasta la muerte de Atahualpa; dentro del guión

⁴⁸ Aspiazu de Páez, P. (1997). *Geografía e historia del Ecuador*. Madrid: Cultural. (pág. 216-217).



literario se ha ido incluyendo el guión técnico del software que se propone, utilizando la nomenclatura sugerida por Bou Bouza (Capítulo I); y la siguiente, que ha sido tomada del libro de Fernández-Tubau, V. (1994)⁴⁹, para el guión literario:

- OFF: se refiere a voz en off, cuando el personaje que habla no es visible en la pantalla, también se utiliza en narración y en pensamientos de los personajes.
- INT.: escena en interiores.
- EXT.: escena en exteriores.

Además se mencionarán los cambios en las expresiones faciales de los personajes, para indicar sus emociones.

Resumen de la idea del software

El software manejará el estilo de la novela visual.

El usuario es un niño o niña que tiene ganas de conocer la cultura Inca, y mientras duerme, el dios incaico Inti lo transporta a la época de la conquista española. Al inicio, para hacer la experiencia más personal, el usuario podrá elegir su avatar (gráfico que lo representará dentro del software) y darle un nombre. Después de la presentación, Inti guiará al niño a través de la historia. Durante su viaje le hará preguntas sobre conocimientos que el niño puede ya haber adquirido en la escuela, y además le dará información adicional. El niño deberá responder correctamente a las preguntas para avanzar con la historia. En el software puede haber pequeñas interactividades relacionadas con el avance de la historia, en éste solo se mostrará una. Finalmente, al inicio de la aventura se le dará al usuario una misión que durará todo su viaje, si ha logrado cumplir con los objetivos de ésta se le dará una recompensa al final.

⁴⁹ Fernández-Tubau, V. (1994). *El cine en definiciones*. Barcelona: Ixia Llibres.



En esta versión propuesta del software se mostrará la historia tal cual fue, es decir será una novela visual con una narrativa lineal, además se debe tomar en cuenta que el mayor grado de importancia se ha dado al contenido que se quiere transmitir al usuario a través de la historia que se desarrolla.

Guía para leer el guión

Para identificar las partes del guión nos regiremos por la siguiente descripción:

- El guión literario estará en tinta negra.
- Las especificaciones del guión técnico estarán en tinta azul, así como las explicaciones para el usuario.
- Las opciones que el usuario deba tomar estarán en tinta verde.
- Los diálogos estarán entre comillas, centrados.
- Los pensamientos estarán entre paréntesis dentro de los diálogos.
- Las especificaciones se encontrarán entre paréntesis.
- Las expresiones de los personajes estarán entre paréntesis y siempre al inicio de los diálogos en los que el personaje tendrá esa expresión.
- Cuando hay doble espacio entre texto, quiere decir que el texto que sigue estará en la siguiente caja de diálogo.
- Los espacios () se llenarán con los datos que el usuario introduzca o las opciones que elija.

Nomenclatura utilizada en el guión técnico

- ENTRADA: actividad al ingresar en el software.
- BMP: imagen de fondo.
- TXT: textos.
- WAV: sonido.
- RAT: acciones del ratón sobre zonas sensibles.
- ROL: rollover, reacciones al pasar el ratón sobre una zona sensible.



- CLIC: reacciones al hacer click en las zonas sensibles.
- SEC: secuencia de movimiento.
- ICN: ícono o imagen que aparece sobre el fondo.
- ETI: etiquetas de texto que aparecen al señalar ciertas zonas sensibles, sirven como indicadores.
- \$: son elementos u objetivos por descubrir, le siguen el nombre o identificación del objetivo así (\$1).
- C: tareas por condiciones. Se debe cumplir ciertos requisitos para que actúe una zona. (C\$1).
- AVI: video con sonido.
- (P): el video solo ocupa parte de la pantalla.

Viaje al pasado

(La Colonización española del Imperio Inca)

Aclaraciones generales del guión:

- Todos los personajes a excepción del avatar del usuario tendrán voz.
- El avatar del usuario aparecerá solo en la caja de diálogo. Los demás personajes aparecerán tanto en la caja de diálogo como en el escenario.
- Los personajes cambiarán sus expresiones de acuerdo a los diálogos.
- Hay un menú principal y un menú interno, el segundo estará presente en todas las pantallas excepto en la pantalla de inicio, que es en donde estará el menú principal.
- Cada escena se divide en diálogos y actividades (incluyendo opciones) para facilitar el desarrollo del storyboard y la comprensión del funcionamiento del software.
- Después de cada diálogo deberá ir una flecha → que indicará al usuario que el diálogo sigue.



Escena número: 1

Título: Introducción

ENTRADA

TXT: “Introducción” (texto ocasional, en la segunda caja de texto).

BMP: fondonegro.jpg

Zonas sensibles:

- 1) RAT: cuadro de diálogo
CLIC: (siguiente diálogo)

Diálogo 1

TXT: (Solo texto) Para avanzar con el texto debes dar click en este cuadro de diálogo. →

TXT:

¿? (INTI OFF)

(Voz alegre) “Hola. Antes de empezar, ¿eres niño o niña? →”

WAV: intid1.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)

(Elegir entre niño o niña)

Zonas sensibles:

- 1) RAT: botones niño y niña (imagen del rostro)
ROL: brillo
CLIC: WAV: sonidoreacción.wav (el botón se queda brillando)



Diálogo 2

TXT:

¿? (INTI OFF)

“Así que eres () ¿eh? ¿Podemos continuar? →”

(() el espacio se llena con la opción)

WAV: intid2.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)

Zonas sensibles:

2) RAT: botones de opciones (imagen del rostro)

ROL: brillo

CLIC: WAV: sonidoreaccion.wav

USUARIO

Introducción - Opciones:

- Sí
- No, quiero elegir otra opción.

Opción: Sí (permite seguir con la escena 2)

Opción: No, quiero elegir otra opción (regresa a la pantalla de elegir el género)

Escena número: 2

Título: Presentación

EXT. ALGÚN LUGAR CERCA DE LAS COSTAS DE TUMBES – DÍA



ENTRADA (disolución de la escena)

TXT: “Presentación” (texto ocasional, en la segunda caja de texto).

BMP: selva.jpg

WAV: fondoselva.wav (durante la escena)

Zonas sensibles:

2) RAT: cuadro de diálogo

CLIC: (siguiente diálogo)

Diálogo 3

TXT: (Solo texto) Cerca de las costas de Tumbes, en la selva. →

TXT:

USUARIO

ICN: intinormalentero.jpg (sobre el fondo)

ICN: niñopensativo.jpg o niñapensativa.jpg (en la caja de diálogo, dependiendo del género que se escoja al inicio)

(Pensativo) “¡Eh! ¿En dónde estoy? →”

TXT:

INTI

ICN: intisonriente.jpg (en la caja de diálogo)

ICN: intisonrienteentero.jpg (sobre el fondo)



UNIVERSIDAD DE CUENCA

(Sonriente) “Bienvenido viajero, soy Inti, el dios Sol,
y seré tu guía durante tu aventura. ¿Podrías
decirme tu nombre? →”

WAV: intid3.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)

TXT:

USUARIO

ICN: intinormalentero.jpg (sobre el fondo)

ICN: niñosorprendido.jpg o niñasorprendida.jpg (en la caja de diálogo,
dependiendo del género que se escoja al inicio)

(Sorprendido) “¿Yo? (Normal) Eh, me llamo -
escribe tu nombre – →”.

(Actividad 1)

BMP: selva.jpg

TXT:

Dime tu nombre

Utiliza las letras de la tabla para escribir tu nombre.

Zonas sensibles:

3) RAT: botones de la A a la Z más vocales con tilde y la opción de borrar,
espacio y la de aceptar.

ROL: brillo

CLIC: WAV: sonidoreaccion.wav (letras: escriben el nombre, borrar: borrar,
espacio: da espacios, aceptar: va al siguiente diálogo)



Diálogo 4

(Al aceptar el nombre)

TXT:

INTI

ICN: intisonriente.jpg (en la caja de diálogo)

ICN: intisonrienteentero.jpg (sobre el fondo)

(Sonriente) “() ¿Así te llamas? →”

WAV: intid4.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)

Zonas sensibles:

- 4) RAT: botones de opciones
- ROL: brillo
- CLIC: WAV: sonidoreaccion.wav

USUARIO

Presentación – Opciones1:

- Sí
- Cambiar

Opción: Sí (seguir con el siguiente diálogo)

Opción: Cambiar (regresa a la Actividad 1)



Diálogo 5

TXT:

INTI

ICN: intipensativo.jpg (en la caja de diálogo)

ICN: intipensativoentero.jpg (sobre el fondo)

(Pensativo) “Es un nombre poco común por aquí, pero me agrada. (Sonriente) Muy bien, ya que nos hemos presentado, podemos irnos→”.

WAV: intid5.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)

TXT:

USUARIO

ICN: intinormalentero.jpg (sobre el fondo)

ICN: niñoconfundido.jpg o niñaconfundida.jpg (en la caja de diálogo, dependiendo del género que se escoja al inicio)

(Confundido) “¿Uh? ¿A dónde vamos? ¿En verdad eres un dios? (No parece, aunque sus ojos tienen un color extraño). →”

Diálogo 6

Diálogo 6_1



TXT:

INTI

ICN: intipensativo.jpg (en la caja de diálogo)

ICN: intipensativoentero.jpg (sobre el fondo)

(Pensativo) “Oh, es verdad, no te he explicado nada aún→”.

WAV: intid6_1.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)

Diálogo 6_2

ICN: intisonriente.jpg (en la caja de diálogo)

ICN: intisonrienteentero.jpg (sobre el fondo)

(Sonriente) “Como tenías ganas de conocer de cerca a los Incas, me he tomado la molestia de traerte a la época en la que estos territorios eran gobernados por ellos→”.

WAV: intid6_2.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)

Diálogo 6_3

“Y sí, soy un dios, pero he adquirido forma humana para no llamar la atención→”.

WAV: intid6_3.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)



TXT:

USUARIO

ICN: intinormalentero.jpg (sobre el fondo)

ICN: niñosorprendido.jpg o niñasorprendida.jpg (en la caja de diálogo, dependiendo del género que se escoja al inicio)

(Sorprendido) “(Creo que aun así llama la atención) Oh, mi ropa también es diferente.... ¿eh? un momento, pero yo...→”

Diálogo 6_4

TXT:

INTI

ICN: intisonriente.jpg (en la caja de diálogo)

ICN: intisonrienteentero.jpg (sobre el fondo)

(Sonriente) “No te preocupes. Aun estás en tu cuarto, solo he llevado a tu mente de paseo→”.

WAV: intid6_4.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)

TXT:

USUARIO

ICN: intinormalentero.jpg (sobre el fondo)



ICN: niñosorprendido.jpg o niñasorprendida.jpg (en la caja de diálogo, dependiendo del género que se escoja al inicio)

(Sorprendido) “¿Entonces esto es un sueño? →”.

Diálogo 6_5

TXT:

INTI

ICN: intipensativo.jpg (en la caja de diálogo)

ICN: intipensativoentero.jpg (sobre el fondo)

(Pensativo) “Sí, creo que podrías llamarlo así→”.

WAV: intid6_5.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)

Diálogo 6_6

ICN: intinormal.jpg (en la caja de diálogo)

ICN: intinormalentero.jpg (sobre el fondo)

(Normal) “Bueno, continuaré con mi explicación. El único control que necesitas aquí es el ratón. Vamos a realizar un pequeño viaje por este territorio, pero no podrás intervenir en la historia ¿De acuerdo? →”.

WAV: intid6_6.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)



TXT:

USUARIO

ICN: intinormalentero.jpg (sobre el fondo)

ICN: niñonormal.jpg o niñanormal.jpg (en la caja de diálogo, dependiendo del género que se escoja al inicio)

(Normal) “Sí→”.

Diálogo 6_7

TXT:

INTI

ICN: intinormal.jpg (en la caja de diálogo)

ICN: intinormalentero.jpg (sobre el fondo)

(Normal) “Algunas veces se te hará preguntas importantes, a las que debes responder correctamente para que podamos avanzar en nuestra aventura. Por cierto, a veces habrán pequeñas tareas que deberás completar, éstas te serán explicadas antes de realizarlas. ¿Has comprendido? →”.

WAV: intid6_7.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)

Zonas sensibles:

5) RAT: botones de opciones

ROL: brillo



CLIC: WAV: sonidoreaccion.wav

USUARIO

Presentación – Opciones 2:

- Sí
- Puedes repetir la explicación

**Opción: Puedes repetir la explicación.
(Regresa al Diálogo 5)**

Opción: Sí (seguir con la historia)

Diálogo 7

TXT:

INTI

ICN: intinormal.jpg (en la caja de diálogo)

ICN: intinormalentero.jpg (sobre el fondo)

ICN: intisonriente.jpg (en la caja de diálogo)

ICN: intisonrienteentero.jpg (sobre el fondo)

(Normal a sonriente) “Muy bien, creo que viajaremos sin problemas, me parece que eres muy inteligente, y por ello te daré un consejo, pon mucha atención. Bueno, continuemos o anochecerá antes de que llegemos→”.

WAV: intid7.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)



UNIVERSIDAD DE CUENCA

WAV: fondopasosal.wav (pasos en la tierra al terminar el diálogo, alejándose)

Escena número: 3

Título: Caminando

EXT. SELVA – DÍA A ATARDECER

ENTRADA (disolución de la escena)

BMP: selva.jpg

TXT: “Caminando por la selva” (texto ocasional, en la segunda caja de texto).

WAV: fondoselva.wav (durante la escena)

WAV: fondopasosac.wav (pasos en la tierra, acercándose y luego continuo)

Zonas sensibles:

- 1) RAT: cuadro de diálogo
- CLIC: (siguiente diálogo)

Diálogo 8

TXT: (Solo texto) Después de caminar por algún tiempo.→

Diálogo 8_1

TXT:

USUARIO

ICN: intinormalentero.jpg (sobre el fondo)



ICN: niñomolesto.jpg o niñamolesta.jpg (en la caja de diálogo, dependiendo del género que se escoja al inicio)

(Molesto) “Estoy cansado, ¿cuándo llegaremos?
→”.

TXT:

INTI

ICN: intiapenado.jpg (en la caja de diálogo)

ICN: intiapenadoentero.jpg (sobre el fondo)

(Apenado) “Lo siento, deberás aguantar un poco
más→”.

WAV: intid8_1.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)

Diálogo 8_2

ICN: intisonriente.jpg (en la caja de diálogo)

ICN: intisonrienteentero.jpg (sobre el fondo)

(Sonriente) “¡Ya sé! te parece si te cuento una
historia mientras avanzamos→”.

WAV: intid8_2.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)

TXT:

USUARIO



UNIVERSIDAD DE CUENCA

ICN: intinormalentero.jpg (sobre el fondo)

ICN: niñosonriente.jpg o niñosonriente.jpg (en la caja de diálogo, dependiendo del género que se escoja al inicio)

(Sonriente) “Está bien→”.

Diálogo 8_3

TXT:

INTI

ICN: intiapenado.jpg (en la caja de diálogo)

ICN: intiapenadoentero.jpg (sobre el fondo)

(Apenado) “Pero antes, ¿podrías ayudarme a retirar estás hojas del camino? De no, no podremos pasar→”.

WAV: intid8_3.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)

(Actividad 2)

BMP: selvaatardecer.jpg

TXT:

Retira las hojas para avanzar

Despeja el camino pasando el ratón sobre las hojas para moverlas y responde correctamente a esta pregunta: ¿en qué año llegó Cristóbal Colón a América?



Zonas sensibles:

2) RAT: hojas

ROL: SEC: hojas moviéndose (mover el ratón para que las hojas se hagan a un lado cada vez que éste pase sobre ellas hojas01 a hojas12) WAV: hojas.wav

3) RAT: botones

ROL: brillo

CLIC: WAV: sonidoreaccion.wav

Actividad 2_1:

Diálogo 8_4

(Correcto) 1492: TXT: (Solo texto) “¡Correcto! Cristóbal Colón llegó a América el 12 de Octubre de 1492 →”. (Continúa con la historia)

Diálogo 8_5

(Incorrecto) 1531: TXT: (Solo texto) “Incorrecto. Inténtalo de nuevo →”. (Vuelve al inicio de la actividad).

Diálogo 9

BMP: selvaatardecer.jpg

Diálogo 9_1

TXT: (Solo texto) Después de haber quitado las ramas. →

TXT:

USUARIO



UNIVERSIDAD DE CUENCA

ICN: intinormalentero.jpg (sobre el fondo)

ICN: niño cansado.jpg o niña cansada.jpg (en la caja de diálogo, dependiendo del género que se escoja al inicio)

(Cansado) “Espero que lleguemos pronto→”.

WAV: sonidohojas.wav (moviéndose)

TXT:

INTI

ICN: intiemocionado.jpg (en la caja de diálogo)

ICN: intiemocionadoentero.jpg (sobre el fondo)

(Emocionado) “Oh, mira ahí hay una pequeña estatua →”.

WAV: intid9_1.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)

(\$1) ICN: estatua.jpg (primera estatuilla de tres, para conseguir el video de la galería)

Zonas sensibles:

4) **RAT:** estatua.jpg

ROL: ETI: “Estatuilla 1”

CLIC: WAV: sonidoreaccion.wav (desaparece)

TXT: “Tienes Estatuilla. Te faltan ()” (texto ocasional color rojo, en la segunda caja de texto).



Diálogo 9_2

TXT:

INTI

ICN: intipensativo.jpg (en la caja de diálogo)

ICN: intipensativoentero.jpg (sobre el fondo)

(Pensativo) Creo haber visto dos más en algún lugar→”.

WAV: intid9_2.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)

Diálogo 9_3

ICN: intisonriente.jpg (en la caja de diálogo)

ICN: intisonrienteentero.jpg (sobre el fondo)

(Sonriente) “¡Ya sé! Si encuentras las que faltan te daré un video que te puede resultar interesante, lo encontrarás en la galería del menú de inicio→”.

WAV: intid9_3.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)

TXT: (Sólo texto) Ya había atardecido. Después de quitar todas esas ramas continuamos caminando mientras Inti me contaba una corta historia. →

WAV: fondopasosac.wav (pasos en la tierra, acercándose y luego continuo)



Diálogo 9_4

TXT:

USUARIO

ICN: intinormalentero.jpg (sobre el fondo)

ICN: niño cansado.jpg o niña cansada.jpg (en la caja de diálogo, dependiendo del género que se escoja al inicio)

(Cansado) “Sí que hay mucha vegetación por aquí, casi no se puede caminar→”.

WAV: fondopasos.wav (pasos en la tierra. Debe durar hasta que se hace la pregunta)

WAV: sonidohojas.wav (hojas moviéndose)

TXT:

INTI

ICN: intisonriente.jpg (en la caja de diálogo)

ICN: intisonrienteentero.jpg (sobre el fondo)

(Sonriente) “Lo bueno es que ya mismo llegamos→”.

WAV: intid9_4.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)

Diálogo 9_5

ICN: intinormal.jpg (en la caja de diálogo)



ICN: intinormalentero.jpg (sobre el fondo)

(Normal) “Sabes que antes gran parte de este territorio fue ocupado por otras culturas. Una de las más sobresalientes fue la Cañari→”.

WAV: intid9_5.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)

TXT:

USUARIO

ICN: intinormalentero.jpg (sobre el fondo)

ICN: niñosonriente.jpg o niñosonriente.jpg (en la caja de diálogo, dependiendo del género que se escoja al inicio)

(Interesado) (Sonriente) “¡Oh, es verdad! Hablamos de ellas en clase→”.

Diálogo 9_6

TXT:

INTI

ICN: intisonriente.jpg (en la caja de diálogo)

ICN: intisonrienteentero.jpg (sobre el fondo)

(Soriente) “Qué bien que lo recuerdes→”.

WAV: intid9_6.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)



Diálogo 9_7

ICN: intinormal.jpg (en la caja de diálogo)

ICN: intinormalentero.jpg (sobre el fondo)

(Normal) “Después de haber conquistado los territorios de los Paltas, los Incas siguieron expandiéndose y conquistaron también los territorios de los Cañaris. ¿Sabes quién era el Emperador Inca en ese tiempo? →”.

WAV: intid9_7.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)

Zonas sensibles:

5) RAT: botones de opciones

ROL: brillo

CLIC: WAV: sonidoreaccion.wav

USUARIO

Caminando – Opciones 2:

- Manco Capac
- Huayna Capac
- Tupac Yupanqui

Diálogo 9_8error

Opción: Manco Capac (opción incorrecta)



TXT:

INTI

ICN: intiserio.jpg (en la caja de diálogo)

ICN: intiserioentero.jpg (sobre el fondo)

(Serio) “No, estás equivocado, él fue el Emperador mucho antes. Inténtalo otra vez. El Emperador en esa época fue el décimo que tuvieron los Incas→”. [\(Vuelve a las opciones\)](#).

WAV: intid9_8error.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)

Diálogo 9_9error

Opción: Huayna Capac (opción incorrecta)

TXT:

INTI

ICN: intiserio.jpg (en la caja de diálogo)

ICN: intiserioentero.jpg (sobre el fondo)

(Serio) “No, estás equivocado, él fue el Emperador tiempo después. Inténtalo otra vez. El Emperador en esa época fue el décimo que tuvieron los Incas→”. [\(Vuelve a las opciones\)](#).

WAV: intid9_9error.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)



Diálogo 9_10correcto

Opción: Tupac Yupanqui (opción correcta)

TXT:

INTI

ICN: intisonriente.jpg (en la caja de diálogo)

ICN: intisonrienteentero.jpg (sobre el fondo)

(Sonriente) “Así es, en ese tiempo Tupac Yupanqui fue Emperador de los Incas, y su hijo Huayna Capac continuó conquistando territorios hasta la Costa→”. (Sigue con la historia).

WAV: intid9_10correcto.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)

Diálogo 9_11

ICN: intitriste.jpg (en la caja de diálogo)

ICN: intitristeentero.jpg (sobre el fondo)

(Triste) “Recientemente el Emperador Huayna Capac murió y sus hijos, Huáscar y Atahualpa, se encuentran disputándose los territorios conquistados→”.

WAV: intid9_11.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)



TXT:

USUARIO

ICN: intinormalentero.jpg (sobre el fondo)

ICN: niño triste.jpg o niña triste.jpg (en la caja de diálogo, dependiendo del género que se escoja al inicio)

(Triste)

ICN: niños sorprendido.jpg o niñas sorprendida.jpg (en la caja de diálogo, dependiendo del género que se escoja al inicio)

(Sorprendido) “¡Eh! ¿Nos estamos dirigiendo a las costas, verdad? →”

“¿Eso quiere decir que vamos a ver la llegada de los barcos españoles? →”

Diálogo 9_12

TXT:

INTI

ICN: intisorprendido.jpg (en la caja de diálogo)

ICN: intisorprendidoentero.jpg (sobre el fondo)

(Sorprendido) “Sí, a eso vamos. Quien sabe tal vez podrías conversar con Francisco Pizarro→”.

WAV: intid9_12.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)



TXT:

USUARIO

ICN: intinormalentero.jpg (sobre el fondo)

ICN: niñoemocionado.jpg o niñaemocionada.jpg (en la caja de diálogo, dependiendo del género que se escoja al inicio)

(Emocionado) “Ah, hasta ahora no me había dado cuenta, podré conversar con personajes históricos. Vamos, rápido→”. (Se va corriendo).

Diálogo 9_13

TXT:

INTI

ICN: intisorprendido.jpg (en la caja de diálogo)

ICN: intisorprendidoentero.jpg (sobre el fondo)

(Sorprendido) “Espera, ni siquiera sabes cuál es el camino→”.

WAV: intid9_13.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)

Diálogo 9_narración1

WAV: olasmar.wav (fondo hasta terminar la narración de Inti)

TXT: (Solo texto) Cuando llegamos a las costas de Tumbes vimos como un grupo de barcos se acercaban a las orillas. →



BMP: fondonegro.jpg

TXT:

INTI (OFF)

“En el año 1531, una expedición española dirigida por Francisco Pizarro, junto con Diego de Almagro y Hernando de Luque, después de haber obtenido la autorización de la corona española, llegaron a las costas de Tumbes con el objetivo de conquistar y colonizar el Perú. Al desembarcar se adentraron en el Tahuantinsuyo→”.

WAV: intid9_narracion1.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)

Diálogo 9_narración2

“Al encontrarse con los indígenas, estos los trataron bien e incluso les dieron un intérprete, al que llamaron Felipe, también llamado Felipillo. Creyendo que era gente enviada de dios, los llamaron Viracochas→”.

WAV: intid9_narracion2.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)

Diálogo 9_narración3

“Mientras la batalla entre Atahualpa y Huáscar culminaba con la victoria del primero, Francisco Pizarro planeaba utilizar su victoria como



UNIVERSIDAD DE CUENCA

estrategia para continuar con la colonización del territorio, del cual, antes de emprender su viaje, le habían llegado noticias de que era un lugar con muchas riquezas→”.

WAV: intid9_narracion3.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)

Escena número: 4

Título: En la ciudad

EXT. EN LA CIUDAD - NOCHE

ENTRADA (disolución de la escena)

BMP: ciudadnocturna.jpg

TXT: “En la ciudad” (texto ocasional, en la segunda caja de texto).

WAV: noche.wav (durante la escena)

(\$2) ICN: estatua2.jpg (primera estatuilla de tres, para conseguir el video de la galería)

Zonas sensibles:

1) RAT: estatua2.jpg

ROL: **ETI:** “Estatuilla 2”

CLIC: WAV: sonidoreaccion.wav (desaparece)

TXT: “Tienes Estatuilla. Te faltan ()” (texto ocasional color rojo, en la segunda caja de texto).



Zonas sensibles:

- 2) RAT: cuadro de diálogo
- CLIC: (siguiente diálogo)

Diálogo 10

TXT: (Solo texto) Inti me adelantó un poco en el tiempo, y llegamos a la ciudad. →

Diálogo 10_1

TXT:

USUARIO

ICN: intinormalentero.jpg (sobre el fondo)

ICN: niñocansado.jpg o niñacansada.jpg (en la caja de diálogo, dependiendo del género que se escoja al inicio)

(Cansado) “Los hemos seguido mucho tiempo y no he podido hablar con nadie→”.

TXT:

INTI

ICN: intinormal.jpg (en la caja de diálogo)

ICN: intinormalentero.jpg (sobre el fondo)

ICN: intiserio.jpg (en la caja de diálogo)

ICN: intiserioentero.jpg (sobre el fondo)



UNIVERSIDAD DE CUENCA

(Voz baja) (Normal) “Tranquilo, no debemos apresurarnos. (Serio) Pizarro está teniendo una reunión y debemos escuchar para saber cuándo debemos salir de la ciudad→”.

WAV: intid10_1.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)

TXT:

USUARIO

ICN: intinormalentero.jpg (sobre el fondo)

ICN: niño cansado.jpg o niña cansada.jpg (en la caja de diálogo, dependiendo del género que se escoja al inicio)

(Cansado) “Está bien→”.

ICN: niño pensativo.jpg o niña pensativa.jpg (en la caja de diálogo, dependiendo del género que se escoja al inicio)

(Pensativo) “Por cierto, ¿a los españoles les dicen Viracochas por el dios...? →”

Zonas sensibles:

3) RAT: botones de opciones

ROL: brillo

CLIC: WAV: sonidoreaccion.wav

USUARIO

En la ciudad – Opciones 1:



- Wiracocha
- Catequil
- Kulkán

Diálogo 10_2error

Opción: Catequil (opción incorrecta)

TXT:

INTI

ICN: intiserio.jpg (en la caja de diálogo)

ICN: intiserioentero.jpg (sobre el fondo)

(Serio) “No, él es el dios del Rayo→”. (Vuelve a las opciones).

WAV: intid10_2error.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)

Diálogo 10_3error

Opción: Kulkán (opción incorrecta)

TXT:

INTI

ICN: intiserio.jpg (en la caja de diálogo)

ICN: intiserioentero.jpg (sobre el fondo)



UNIVERSIDAD DE CUENCA

(Serio) “No, él es el dios de las Tempestades, en la cultura Maya→”. ([Vuelve a las opciones](#)).

WAV: intid10_3error.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)

Diálogo 10_4correcto

Opción: Wiracocha (opción correcta)

TXT:

INTI

ICN: intiserio.jpg (en la caja de diálogo)

ICN: intiserioentero.jpg (sobre el fondo)

(Serio) “Sí, como creían que los españoles eran enviados por dios, los llamaron así. Wiracocha o Viracocha se utiliza en vez del quechua Apu Qun Tiqsi Wiraqucha, que por cierto es la lengua que se habla aquí. (Sonriente) Incluso mi nombre es quechua→”. ([Continúa con la historia](#)).

WAV: intid10_4correcto.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)

TXT:

USUARIO

ICN: intinormalentero.jpg (sobre el fondo)

ICN: niñopensativo.jpg o niñapensativa.jpg (en la caja de diálogo, dependiendo del género que se escoja al inicio)



(Pensativo) “Quiere decir... ¿verdad? →”. (Este espacio será ocupado por la opción que elija el usuario).

Zonas sensibles:

- 4) RAT: botones de opciones
- ROL: brillo
- CLIC: WAV: sonidoreaccion.wav

En la ciudad – Opciones 2:

- Sol
- Rayo

Diálogo 10_5error

Opción: Rayo (opción incorrecta)

TXT:

INTI

ICN: intihorrorizado.jpg (en la caja de diálogo)

ICN: intihorrorizadoentero.jpg (sobre el fondo)

(Casi gritando) (Horrorizado) “¿Qué? →”.

WAV: intid10_5error.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)

Diálogo 10_6error

TXT:

FRANCISCO PIZARRO

ICN: pizarromolesto.jpg (en la caja de diálogo)



UNIVERSIDAD DE CUENCA

ICN: pizarromolestoentero.jpg (sobre el fondo)

(Molesto) “¿Quién está ahí? →”.

WAV: pizarrod10_6error.wav (el diálogo de Pizarro, simultáneo al aparecer el texto)

TXT: (Solo texto) Inti, ha hecho ruido y los han atrapado espiando. Inténtalo de nuevo. → (Vuelve a las opciones)

Diálogo 10_7correcto

Opción: Sol (opción correcta)

TXT:

INTI

ICN: intiemocionado.jpg (en la caja de diálogo)

ICN: intiemocionadoentero.jpg (sobre el fondo)

(Emocionado) “Sí, eso significa→”.

WAV: intid10_7correcto.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)

Diálogo 10_8

TXT:

FRANCISCO PIZARRO (OFF)

ICN: intiserioentero.jpg (sobre el fondo)



ICN: pizarroserio.jpg (en la caja de diálogo)

(Serio) “Lo esperaremos en Cajamarca para la entrevista. Es la oportunidad que necesitamos→”.

WAV: pizarrod10_8.wav (el diálogo de Pizarro, simultáneo al aparecer el texto)

Diálogo 10_9

TXT:

USUARIO

ICN: intiserioentero.jpg (sobre el fondo)

ICN: niñoserio.jpg o niñaseria.jpg (en la caja de diálogo, dependiendo del género que se escoja al inicio)

(Serio) “Inti, ¿escuchaste? →”.

TXT:

INTI

ICN: intiserio.jpg (en la caja de diálogo)

ICN: intiserioentero.jpg (sobre el fondo)

(Voz baja) (Serio) “Sí, parece que se acerca el momento. Tenemos que irnos antes si queremos llegar→”.

WAV: intid10_9.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)



Diálogo 10_10

TXT: (Solo texto) Francisco Pizarro se asomó a la ventana. →

TXT:

FRANCISCO PIZARRO

ICN: pizarromolesto.jpg (en la caja de diálogo)

ICN: pizarromolestoentero.jpg (sobre el fondo)

(Molesto) “Creo que escuché un ruido ¿Quién está ahí? →”.

WAV: pizarrod10_10.wav (el diálogo de Pizarro, simultáneo al aparecer el texto)

Diálogo 10_11

TXT:

INTI

ICN: intiserio.jpg (en la caja de diálogo)

ICN: intiserioentero.jpg (sobre el fondo)

(Susurrando) (Serio) “Vámonos rápido→”.

WAV: intid10_11.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)

WAV: pasoscorrer.wav (después del diálogo, corriendo y alejándose sobre tierra)



Escena número: 5

Título: El enfrentamiento

EXT. CAJAMARCA - DÍA

ENTRADA (disolución de la escena)

BMP: cajamarca.jpg

TXT: “El enfrentamiento en Cajamarca” (texto ocasional, en la segunda caja de texto).

WAV: marcha.wav (muchas gente caminando, durante la escena)

(\$3) ICN: intiestatua3.jpg (primera estatuilla de tres, para conseguir el video de la galería)

Zonas sensibles:

1) RAT: estatua3.jpg

ROL: **ETI:** “Estatuilla 3”

CLIC: WAV: sonidoreaccion.wav (desaparece)

TXT: “Tienes Estatuilla. Te faltan ()” (texto ocasional color rojo, en la segunda caja de texto).

Zonas sensibles:

2) RAT: cuadro de diálogo

CLIC: (siguiente diálogo)



Diálogo 11

Diálogo 11_1

TXT:

INTI

ICN: intiserio.jpg (en la caja de diálogo)

ICN: intiserioentero.jpg (sobre el fondo)

(Serio) “Llegamos, mira ahí llega el Emperador
Atahualpa y sus soldados→”.

WAV: intid11_1.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)

ICN: atahualpaentero.jpg (sobre el fondo)

TXT: (Solo texto) El Emperador estaba entrando a la ciudad seguido por una enorme cantidad de soldados incas. →

TXT:

USUARIO

ICN: intisonrienteentero.jpg (sobre el fondo)

ICN: niñoemocionado.jpg o niñaemocionada.jpg (en la caja de diálogo, dependiendo del género que se escoja al inicio)

(Emocionado) “Vaya, es impresionante. Vamos,
acerquémonos→”.



Diálogo 11_2

TXT:

INTI

ICN: intiasustado.jpg (en la caja de diálogo)

ICN: intiasustadoentero.jpg (sobre el fondo)

(Asustado) “¿A dónde vas? No nos podemos acercar, hoy tomarán preso al Emperador Atahualpa, y habrá una gran pelea entre los soldados españoles y los Incas→”.

WAV: intid11_2.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)

TXT:

USUARIO

ICN: intitristeentero.jpg (sobre el fondo)

ICN: niñotriste.jpg o niñatriste.jpg (en la caja de diálogo, dependiendo del género que se escoja al inicio)

(Triste) “¿Qué? Pero aún no he podido hablar con él→”.

Diálogo 11_3

TXT:



INTI

ICN: [intitriste.jpg](#) (en la caja de diálogo)

ICN: [intitristeentero.jpg](#) (sobre el fondo)

(Triste) “Lo siento, creí que podría ser posible, pero las cosas se han dado más rápido de lo que recuerdo”. Tendremos que ver y escuchar todo de lejos→”.

WAV: [intid11_3.wav](#) (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)

TXT:

USUARIO

ICN: [intitristeentero.jpg](#) (sobre el fondo)

ICN: [niñotriste.jpg](#) o [niñatriste.jpg](#) (en la caja de diálogo, dependiendo del género que se escoja al inicio)

(Triste) “Entiendo→”.

Díálogo 11_narración1

BMP: [fondonegro.jpg](#)

WAV: [enfrentamiento.wav](#) (lanzas y disparos, gritos)

TXT:

INTI (OFF)

“En 1532, al entrar en Cajamarca, el Emperador fue emboscado por los soldados españoles. Los



soldados se prepararon para atacar, y en medio de la batalla el Emperador es tomado preso por los españoles y confinado a un cuarto, al cual se lo conoce hoy como el Cuarto de rescate→”.

WAV: intid11_narracion1.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)

Diálogo 11_narración2

“A pesar de que los españoles eran pocos lograron vencer a los soldados Incas. Esto se debió a que varios indígenas, de pueblos sometidos por los Incas y que se oponían a estos, se unieron a los soldados españoles en la lucha→”.

WAV: intid11_narracion2.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)

Escena número: 6

Título: Preso

EXT. CAJAMARCA – DÍA

ENTRADA (disolución de la escena)

BMP: cajamarca.jpg

TXT: “Preso en Cajamarca” (texto ocasional, en la segunda caja de texto).

WAV: ciudad.wav (durante la escena) (voces, gente caminando)

Zonas sensibles:

- 1) RAT: cuadro de diálogo
CLIC: (siguiente diálogo)



Diálogo 12

Diálogo 12_1

TXT:

INDIGENA (OFF)

(Susurro) “Dicen que el Emperador ha ofrecido pagar por su rescate, con oro y plata→”.

WAV: indigenad12_1.wav (el diálogo de indígena, simultáneo al aparecer el texto)

TXT:

USUARIO

ICN: intitristeentero.jpg (sobre el fondo)

ICN: niñotriste.jpg o niñatriste.jpg (en la caja de diálogo, dependiendo del género que se escoja al inicio)

(Triste) “No servirá de nada, ¿verdad? →”.

Diálogo 12_2

TXT:

INTI

ICN: intitriste.jpg (en la caja de diálogo)

ICN: intitristeentero.jpg (sobre el fondo)

(Triste) “Las tradiciones dicen que el Emperador prometió llenar la habitación en la que lo tenían



preso, dos veces con plata y una vez con oro. Y aunque Pizarro aceptó, y el Emperador cumplió, no le dieron su libertad→”.

WAV: [intid12_2.wav](#) (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)

Diálogo 12_3

“Así que se puede decir que desde un inicio no lo iban a dejar libre→”.

WAV: [intid12_3.wav](#) (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)

Diálogo 12_4

“¡Mira, ya están saliendo! →”.

WAV: [intid12_4.wav](#) (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)

Diálogo 12_narración1

BMP: [fondonegro.jpg](#)

TXT:

INTI (OFF)

“El 25 de julio de 1533, Atahualpa es ejecutado, después de lo que se ha denominado un juicio injusto. Después de haber cumplido con el rescate, Atahualpa no es liberado y en cambio es juzgado por varios cargos entre ellos haber mandado matar a su hermano Huáscar mientras estuvo en prisión→”.



WAV: intid12_narracion1.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)

Diálogo 12_narración2

“Antes de su ejecución se le dio a elegir entre ser bautizado y morir por el garrote o ser quemado. Al elegir la primera opción, es bautizado en el cristianismo y luego muerto por el garrote→”.

WAV: intid12_narracion2.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)

Escena número: 7

Título: Despedida

EXT. SELVA – DÍA

ENTRADA (disolución de la escena)

WAV: fondoselva.wav (durante la escena)

BMP: selva.jpg

TXT: “Despedida” (texto ocasional, en la segunda caja de texto).

Zonas sensibles:

- 1) RAT: cuadro de diálogo
- CLIC: (siguiente diálogo)



Diálogo 13

Diálogo 13_1

TXT: (Solo texto) Regresamos al punto en el que nos encontramos y mientras caminábamos por la selva... →

TXT:

USUARIO

ICN: intitristeentero.jpg (sobre el fondo)

ICN: niñotriste.jpg o niñatriste.jpg (en la caja de diálogo, dependiendo del género que se escoja al inicio)

(Triste) “Tantas vidas perdidas. ¿Por qué ha tenido que suceder esto? →”.

TXT:

INTI

ICN: intitriste.jpg (en la caja de diálogo)

ICN: intitristeentero.jpg (sobre el fondo)

(Triste) “Es el único método que han encontrado para conseguir lo que quieren. Al enterarse de que este territorio tiene riquezas, han ansiado adueñarse de él→”.

WAV: intid13_1.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)



Diálogo 13_2

“Desde siempre, todas las civilizaciones han buscado expandir su territorio y con ello hacerse más grandes y poderosos→”.

WAV: [intid13_2.wav](#) (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)

Diálogo 13_3

“Y es lo mismo que ha ocurrido hoy. A partir de ahora todo seguirá cambiando y de manera más acelerada. Los españoles asentarán sus colonias aquí, y la vida de los indígenas no será como la conocieron→”.

WAV: [intid13_3.wav](#) (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)

Diálogo 13_4

TXT:

USUARIO

ICN: [intitristeentero.jpg](#) (sobre el fondo)

ICN: [niñotriste.jpg](#) o [niñatriste.jpg](#) (en la caja de diálogo, dependiendo del género que se escoja al inicio)

(Triste) “¿Deberán abandonar sus tradiciones?
→”.



TXT:

INTI

ICN: intitriste.jpg (en la caja de diálogo)

ICN: intitristeentero.jpg (sobre el fondo)

(Triste) “Sí. Ahora deberán seguir las tradiciones españolas→”.

WAV: intid13_4.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)

Diálogo 13_5

“Aunque se resistan al cambio, muchas de las tradiciones serán modificadas y se fusionarán con las cristianas y españolas. Así como ha ocurrido con las colonizaciones de muchos imperios a lo largo de la historia del mundo→”.

WAV: intid13_5.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)

Diálogo 13_6

ICN: intinormal.jpg (en la caja de diálogo)

ICN: intinormalentero.jpg (sobre el fondo)

(Normal) “Ahora que sabes un poco más de historia, espero que aprendas a discernir y pensar bien en todo el conocimiento que llega a ti→”.

WAV: intid13_6.wav (el diálogo de Inti, simultáneo al aparecer el texto)



TXT:

USUARIO

ICN: intitristeentero.jpg (sobre el fondo)

ICN: niñosonriente.jpg o niñosonriente.jpg (en la caja de diálogo, dependiendo del género que se escoja al inicio)

(Sonriente) “Sí, y seguiré buscando sobre la colonización para ver los diferentes puntos de vista que se han tratado sobre ésta→”.

“Adiós→”.

TXT: (Solo texto) Todo se volvió borroso, así que me despedí rápidamente. →

BMP: fondonegro.jpg

WAV: mañana.wav

TXT: (Solo texto) A la mañana siguiente me desperté temprano y recordé todo lo que viví en mi sueño. Quién sabe tal vez Inti me lleve a otra aventura. → (Después de los créditos, vuelve al menú principal).

Guión de menús

Guión del menú principal (“Pantalla principal”)

Escena: P01

Título: Pantalla principal

BMP: pantallaprincipal.jpg

WAV: musicaindigena.wav (para las pantallas de menú)



Zonas sensibles

- 1) RAT: botón “Empezar”
ROL: brillo
CLIC: WAV: sonidoreaccion.wav (navegar a la escena “Introducción”)
- 2) RAT: botón “Cargar”
ROL: brillo
CLIC: WAV: sonidoreaccion.wav (navegar a la pantalla “Cargar”)
- 3) RAT: botón “Galería”
ROL: brillo
CLIC: WAV: sonidoreaccion.wav (navegar a la pantalla “Galería”)
- 4) RAT: botón “Opciones”
ROL: brillo
CLIC: WAV: sonidoreaccion.wav (navegar a la pantalla “Opciones”)
- 5) RAT: botón “X” (Salir)
ROL: brillo
CLIC: WAV: sonidoreaccion.wav (navegar a la pantalla “¿Salir?”)

Escena: P06

En la pantalla “¿Salir?”

BMP: fondonegro.jpg

Diálogo V3

TXT: (Solo texto) “Vas a salir de la aplicación. Los datos que no hayas guardado se perderán. ¿Quieres salir?”

Opciones:

- Sí (cierra software)
- No (vuelve a la pantalla anterior)



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Menú interno de pantallas

Escena: P03

Título: Galería

BMP: pantallainterna.jpg

ICN: intiestatua.jpg

ICN: intiestatua2.jpg

ICN: intiestatua3.jpg

Diálogo V1

TXT: (Solo texto) “¡Encontraste todas las estatuillas! Ahora puedes ver el video”.
(Si están todas las estatuas)

Diálogo V2

TXT: (Solo texto) “Si quieres ver el video debes recoger las tres estatuillas que están escondidas en los escenarios. A la izquierda puedes ver cuántas te faltan”.
(Si faltan estatuas).

Colocar reproductor

(C\$1)(C\$2)(C\$3) AVI (P): losincas.avi (si se consiguen todas las estatuas se activa el reproductor de video).

Zonas sensibles

1) RAT: botón “Volver”

ROL: brillo

CLIC: WAV: sonidoreaccion.wav (navegar a la “Pantalla principal”)



Menú interno principal

(Todas las pantallas internas tendrán este menú)

Zonas sensibles

- 1) RAT: ícono del menú (cuarto de círculo)
ROL: brillo TXT: “Menú inicio” (texto ocasional color amarillo alineado a la derecha, en la segunda caja de texto).
CLIC: WAV: sonidoreaccion.wav (navegar a la pantalla “¿Ir a Inicio?”)

Escena: P09

En la pantalla “¿Ir a Inicio?”

BMP: fondonegro.jpg

Diálogo V6

TXT: (Solo texto) “¿Quieres ir a la pantalla de inicio?”

Opciones:

- Sí (regresa a la “Pantalla principal/P01”)
 - No (vuelve a la pantalla anterior)
- 2) RAT: ícono del menú
ROL: brillo TXT: “Opciones” (texto ocasional color amarillo alineado a la derecha, en la segunda caja de texto).
CLIC: WAV: sonidoreaccion.wav (navegar a la pantalla de “Opciones”)
 - 3) RAT: ícono del menú
ROL: brillo TXT: “Guardar” (texto ocasional color amarillo alineado a la derecha, en la segunda caja de texto).
CLIC: WAV: sonidoreaccion.wav (navegar a la pantalla de “Guardar”)
 - 4) RAT: ícono del menú



UNIVERSIDAD DE CUENCA

ROL: brillo TXT: “Cargar” (texto ocasional color amarillo alineado a la derecha, en la segunda caja de texto).

CLIC: WAV: sonidoreaccion.wav (navegar a la pantalla de “Cargar”)

5) RAT: ícono del menú (X)

ROL: brillo TXT: “Salir” (texto ocasional color amarillo alineado a la derecha, en la segunda caja de texto).

CLIC: WAV: sonidoreaccion.wav (navegar a la pantalla “¿Salir?”)

Escena: P06

En la pantalla “¿Salir?”

BMP: fondonegro.jpg

Diálogo V3

TXT: (Solo texto) “Vas a salir de la aplicación. Los datos que no hayas guardado se perderán. ¿Quieres salir?”

Opciones:

- Sí (cierra software)
- No (vuelve a la pantalla anterior)

Menú interno de pantallas

Escena: P02

Título: Cargar

BMP: pantallainterna.jpg

Zonas sensibles

1) RAT: botón “Volver”

ROL: brillo

CLIC: WAV: sonidoreaccion.wav (navegar a la pantalla anterior)



2) RAT: botón “Partida 1”, “Partida 2”. “Partida 3”

ROL: brillo (botón señalado)

CLIC: WAV: sonidoreaccion.wav (navegar a la pantalla “¿Cargar?”)

Escena: P07

En la pantalla “¿Cargar?”

BMP: fondonegro.jpg

Diálogo V4

TXT: (Solo texto) “Vas a cargar la partida (_). ¿Estás seguro?”

Opciones:

- Sí (Carga partida)

TXT: Cargando partida...

- No (regresa a la pantalla “Cargar”)

Escena: P04

Título: Guardar

BMP: pantallainterna.jpg

Zonas sensibles

1) RAT: botón “Volver”

ROL: brillo

CLIC: WAV: sonidoreaccion.wav (navegar a la pantalla anterior)

2) RAT: botón “Partida 1”, “Partida 2”, “Partida 3”

ROL: brillo

CLIC: WAV: sonidoreaccion.wav (navegar a la pantalla “¿Guardar?”)

Escena: P08

En la pantalla “¿Guardar?”



UNIVERSIDAD DE CUENCA

BMP: fondonegro.jpg

Diálogo V5

TXT: (Solo texto) “Vas a guardar la partida. Si la casilla ya tiene información, ésta será reemplazada por la nueva información. ¿Estás seguro?”

Opciones:

- Sí (Guarda partida)

TXT: Guardando partida...

- No (regresa a la pantalla “Guardar”)

Escena: P05

Título: Opciones

BMP: pantallainterna.jpg

Zonas sensibles

- 1) RAT: botón “Volver”

ROL: brillo

CLIC: WAV: sonidoreaccion.wav (navegar a la pantalla anterior)

- 2) RAT: control de volumen “Sonido de fondo”

ROL: brillo

CLIC: SEC: sfondo01 a sfondo09 (arrastrar control para bajar o subir volumen)

- 3) RAT: control de volumen “Efectos de sonido”

ROL: brillo

CLIC: SEC: esonido01 a esonido09 (arrastrar control para bajar o subir volumen)

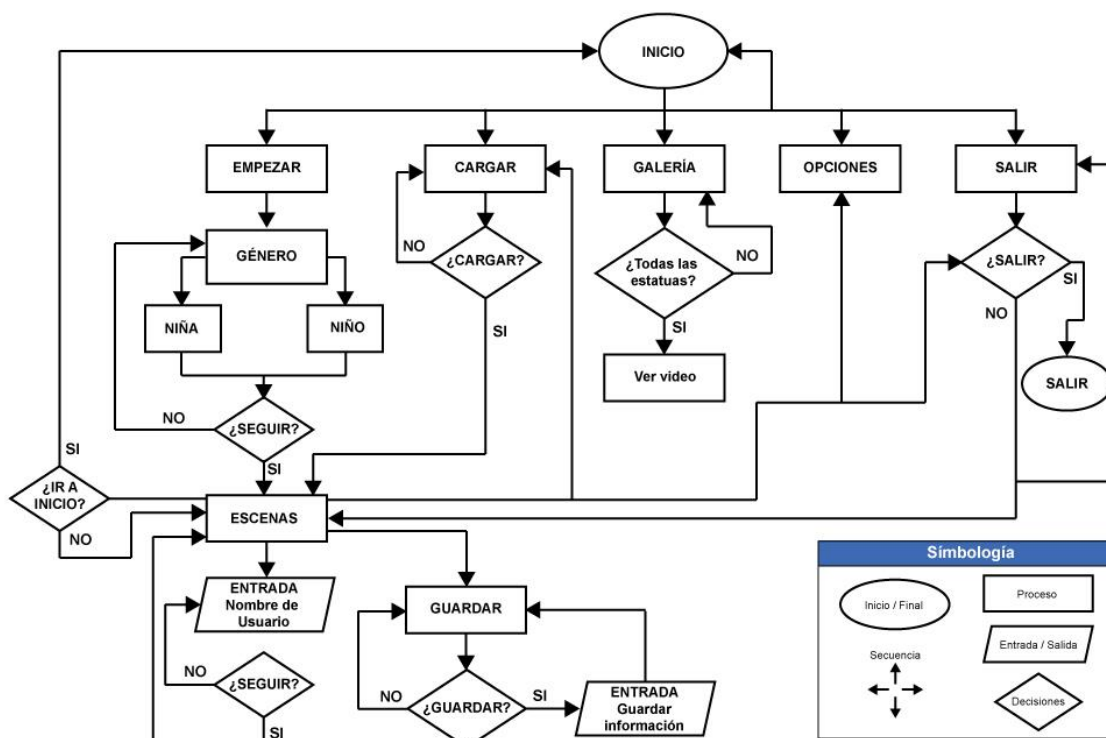
- 4) RAT: control de volumen “Voces”

ROL: brillo

CLIC: SEC: voces01 a voces09 (arrastrar control para bajar o subir volumen)

3. Diagrama de flujo

En el siguiente diagrama de flujo se puede apreciar de manera general la navegación entre las pantallas principales.



4. Elaboración de storyboard

En el primer capítulo se analizó a brevedad la estructura de un storyboard, a continuación se presentará una adaptación del modelo indicado (Gráfico 5), a partir del cual se elaborará el storyboard basado en el guión técnico multimedia.



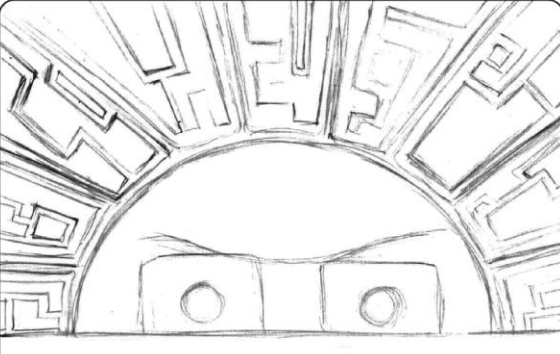
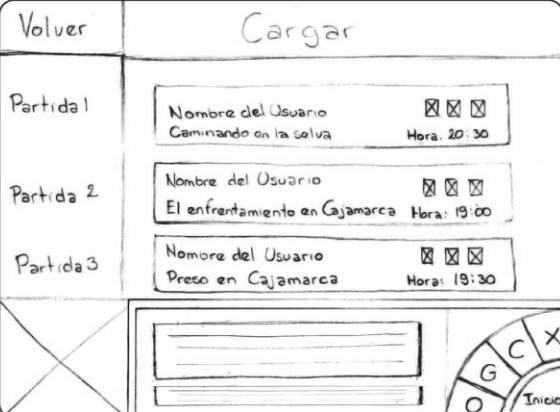
NOMBRE DEL SOFTWARE	
Nombre de la escena:	(más el número de diálogo de inicio y de fin) Escena N°:
Boceto de la escena	Especificaciones: (Especificaciones de color, fuente, objetos que hay en la pantalla, sonido, efectos de sonido, y demás)
Diálogos:	Reacciones de acuerdo a interacción: (Información sobre botones y animaciones)
Siguiente escena:	

Como se puede ver, este modelo de storyboard tiene ocho espacios en los que se distribuirá la información de las pantallas de forma ordenada.

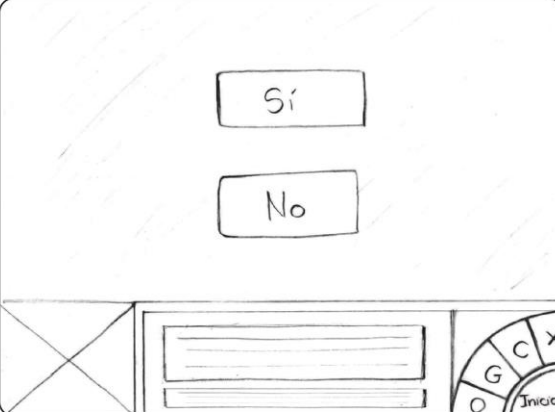
En la casilla de la escena se escribirá también el código del diálogo, el cual se encuentra en el guión, para de esta manera poder identificar el orden de las escenas; así mismo en la casilla de “Siguiente escena” deberá ir el número de la escena que sigue y los códigos de diálogo.


Dentro del storyboard se escribirán referencias del guión para ayudar con el desarrollo del software, ya que el guión y el storyboard se complementan con información escrita y gráfica, respectivamente.

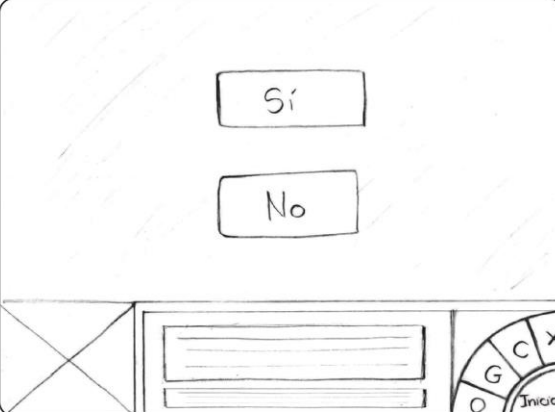
Storyboard

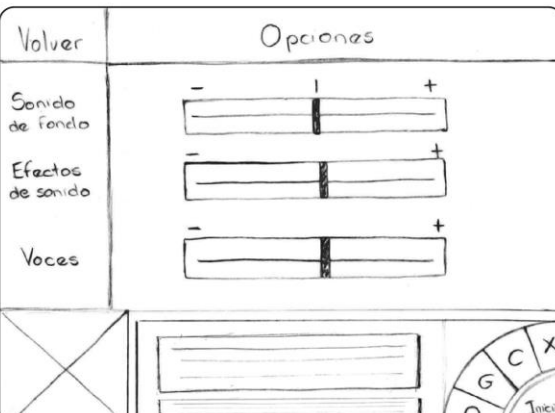
Nombre de la escena: Pantalla principal	VIAJE AL PASADO	Escena N°: P01
	<p>Especificaciones:</p> <p>Software de 800 X 600 px</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pantalla principal del software <p>El fondo es la cabeza del dios Viracocha.</p> <p>Posibles colores: tonos sepia, rojos, amarillos y turquesa.</p> <p>WAV: musicaindigena.wav (música de fondo)</p> <p>- Menú principal. Color: tonos sepia</p> <p>WAV: sonidoreaccion.wav (para todos los botones)</p>	<p>Reacciones de acuerdo a interacción:</p> <p>Reacciones de los botones (ver en el guión técnico, sección "Guión de menús")</p> <p>Menú:</p> <ul style="list-style-type: none"> - "Empezar" lleva a "Introducción/Escena 1". - "Cargar" lleva a la pantalla "Cargar/P02". - "Galería" lleva a la pantalla "Galería/P03". - "Opciones" lleva a la pantalla "Opciones/P05". - "X" (salir) lleva a la pantalla de seguridad "¿Salir?/P06".
<p>Diálogos:</p> <p>Esta pantalla no contiene diálogos.</p>	<p>Siguiente escena: Dependiendo del botón al que se dé click.</p>	
<p>Nombre de la escena: Cargar</p>	VIAJE AL PASADO	Escena N°: P02
	<p>Especificaciones:</p> <p>Software de 800 X 600 px</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fondo pantalla interna. - Fuente: Arial 14 pt. negro (posible) <p>Regular para diálogos y Negrita para nombres.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Botón "Volver" - Casillas de partidas. (Nombre de Usuario, escena, hora, y cuántas estatuas tiene el usuario) - Menú interno y cajas de diálogo. Color: tonos sepia. <p>WAV: sonidoreaccion.wav (para todos los botones)</p> <p>(Ver "Cargar" de la sección "Guión de menús").</p>	<p>Reacciones de acuerdo a interacción:</p> <p>(Ver "Cargar" de la sección "Guión de menús").</p> <ul style="list-style-type: none"> - Casillas de partidas por cargar (solo están activas las que contengan información) - Ejemplo: Casilla de la "Partida 1" (lleva a ¿Cargar?/P07) - Botón "Volver" (regresa a la pantalla anterior) - Cajas de diálogo: Principal y para texto ocasional. (Click) <p>Menú:</p> <ul style="list-style-type: none"> - "Menú inicio" lleva a "¿Ir a Inicio?/P09" - "Cargar" lleva a la pantalla "Cargar/P02" - "Guardar" lleva a la pantalla "Guardar/P04" - "Opciones" lleva a la pantalla "Opciones/P05" - "X" (salir) lleva a la pantalla de seguridad "¿Salir?/P06"
<p>Diálogos:</p> <p>Esta pantalla no contiene diálogos.</p>	<p>Siguiente escena: Si se quiere cargar, Escena P07</p>	



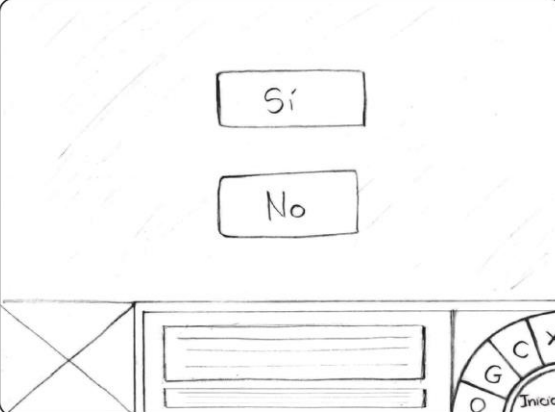
Nombre de la escena: ¿Cargar?		VIAJE AL PASADO		Escena N°: P07	
		Especificaciones: Software de 800 X 600 px - Fondo negro. - Fuente: Arial 14 pt. negro (posible) Regular para diálogos y Negrita para nombres. - No hay personajes. - Botón "Sí" y "No" - Menú interno y cajas de diálogo. Color: tonos sepia. WAV: sonidoreaccion.wav (para todos los botones) (Ver "¿Cargar?" de la sección "Guión de menús").			
Diálogos: Diálogo V4 (Ver "¿Cargar?" de la sección "Guión de menús").		Reacciones de acuerdo a interacción: (Ver "¿Cargar?" de la sección "Guión de menús"). Botones de opciones - "Sí" (carga partida) - "No" (no carga y vuelve a "Cargar/P02") - Cajas de diálogo: Principal y para texto ocasional. (Click) Menú: - "Menú inicio" lleva a "¿Ir a Inicio?/P09" - "Cargar" lleva a la pantalla "Cargar/P02" - "Guardar" lleva a la pantalla "Guardar/P04" - "Opciones" lleva a la pantalla "Opciones/P05" - "X" (salir) lleva a la pantalla de seguridad "¿Salir?/P06"			
Siguiente escena: Depende de la opción que se elija.					

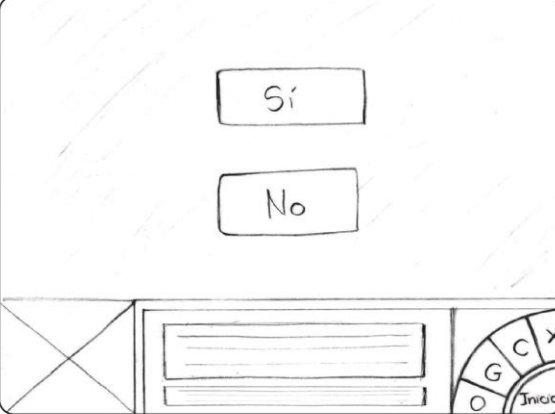
Nombre de la escena: Guardar		VIAJE AL PASADO		Escena N°: P04	
		Especificaciones: Software de 800 X 600 px - Fondo pantalla interna. - Fuente: Arial 14 pt. negro (posible) Regular para diálogos y Negrita para nombres. - Botón "Volver" - Casillas de partidas. (Nombre de Usuario, escena, hora, y cuántas estatuas tiene el usuario) - Menú interno y cajas de diálogo. Color: tonos sepia. WAV: sonidoreaccion.wav (para todos los botones) (Ver "Guardar" de la sección "Guión de menús").			
Diálogos: Esta pantalla no contiene diálogos.		Reacciones de acuerdo a interacción: (Ver "Guardar" de la sección "Guión de menús"). - Casillas de partidas para guardar - Ejemplo: Casilla de la "Partida 1" (lleva a ¿Guardar?/P08) - Botón "Volver" (regresa a la pantalla anterior) - Cajas de diálogo: Principal y para texto ocasional. (Click) Menú: - "Menú inicio" lleva a "¿Ir a Inicio?/P09" - "Cargar" lleva a la pantalla "Cargar/P02" - "Guardar" lleva a la pantalla "Guardar/P04" - "Opciones" lleva a la pantalla "Opciones/P05" - "X" (salir) lleva a la pantalla de seguridad "¿Salir?/P06"			
Siguiente escena: Si se quiere guardar Escena P08					

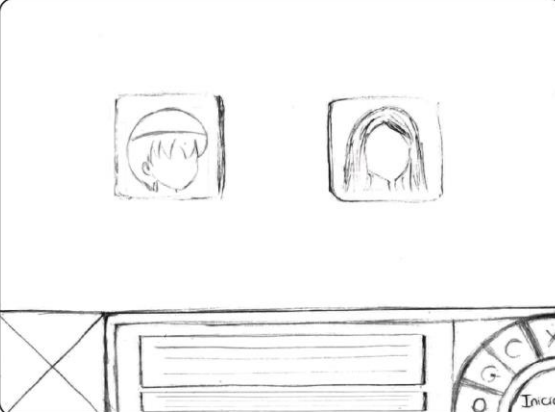
Nombre de la escena: ¿Guardar?	VIAJE AL PASADO	Escena N°: P08
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;">  </div> <div style="width: 50%;"> <p>Especificaciones:</p> <p>Software de 800 X 600 px</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fondo negro. - Fuente: Arial 14 pt. negro (posible) <p>Regular para diálogos y Negrita para nombres.</p> <ul style="list-style-type: none"> - No hay personajes. - Botón "Sí" y "No" - Menú interno y cajas de diálogo. Color: tonos sepia. <p>WAV: sonidoreaccion.wav (para todos los botones) (Ver "¿Guardar?" de la sección "Guión de menús").</p> </div> </div> <div style="margin-top: 10px;"> <p>Reacciones de acuerdo a interacción:</p> <p>(Ver "¿Guardar?" de la sección "Guión de menús").</p> <p>Botones de opciones</p> <ul style="list-style-type: none"> - "Sí" (guarda la partida) - "No" (no guarda la partida y vuelve a "Guardar/P04") <p>- Cajas de diálogo: Principal y para texto ocasional. (Click)</p> <p>Menú:</p> <ul style="list-style-type: none"> - "Menú inicio" lleva a "¿Ir a Inicio?/P09" - "Cargar" lleva a la pantalla "Cargar/P02" - "Guardar" lleva a la pantalla "Guardar/P04" - "Opciones" lleva a la pantalla "Opciones/P05" - "X" (salir) lleva a la pantalla de seguridad "¿Salir?/P06" </div>		
<p>Diálogos:</p> <p>Diálogo V5 (Ver "¿Guardar?" de la sección "Guión de menús").</p>		
<p>Siguiente escena: Depende de la opción que se elija.</p>		

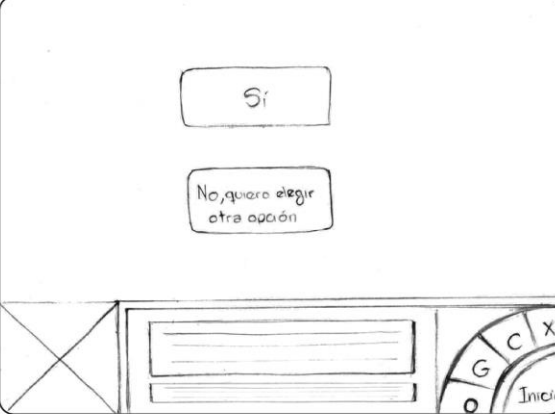
Nombre de la escena: Opciones	VIAJE AL PASADO	Escena N°: P05
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;">  </div> <div style="width: 50%;"> <p>Especificaciones:</p> <p>Software de 800 X 600 px</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fondo pantalla interna. - Fuente: Arial 14 pt. negro (posible) <p>Regular para diálogos y Negrita para nombres.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Botón "Volver" - Animación de controles de volumen - No hay personajes en la caja de diálogo - Menú interno y cajas de diálogo. Color: tonos sepia. <p>WAV: sonidoreaccion.wav (para todos los botones) (Ver "Opciones" de la sección "Guión de menús").</p> </div> </div> <div style="margin-top: 10px;"> <p>Reacciones de acuerdo a interacción:</p> <p>(Ver "Opciones" de la sección "Guión de menús").</p> <ul style="list-style-type: none"> - Animación de controles de volumen (arrastrar el control, cada uno tiene una secuencia del 01 al 09) - Botón "Volver" (regresa a la pantalla anterior) <p>- Cajas de diálogo: Principal y para texto ocasional. (Click)</p> <p>Menú:</p> <ul style="list-style-type: none"> - "Menú inicio" lleva a "¿Ir a Inicio?/P09" - "Cargar" lleva a la pantalla "Cargar/P02" - "Guardar" lleva a la pantalla "Guardar/P04" - "Opciones" lleva a la pantalla "Opciones/P05" - "X" (salir) lleva a la pantalla de seguridad "¿Salir?/P06" </div>		
<p>Diálogos:</p> <p>Esta pantalla no contiene diálogos.</p>		
<p>Siguiente escena: Depende del botón al que se dé click.</p>		




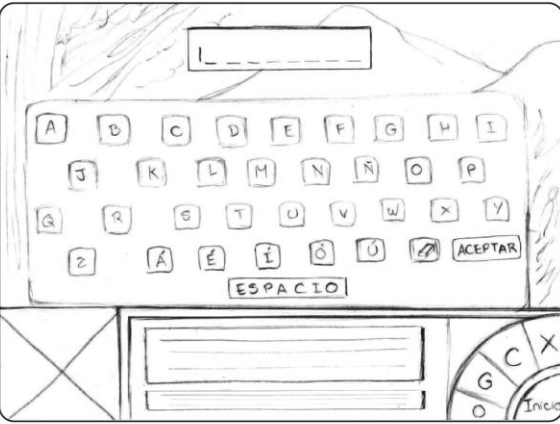
Nombre de la escena: ¿Salir?		VIAJE AL PASADO		Escena N°: P06	
		Especificaciones: Software de 800 X 600 px - Fondo negro. - Fuente: Arial 14 pt. negro (posible) Regular para diálogos y Negrita para nombres. - No hay personajes. - Botón "Sí" y "No" - Menú interno y cajas de diálogo. Color: tonos sepia. WAV: sonidoreaccion.wav (para todos los botones) (Ver "¿Salir?" de la sección "Guión de menús").			
Diálogos: Diálogo V3 (Ver "¿Salir?" de la sección "Guión de menús").		Reacciones de acuerdo a interacción: (Ver "¿Salir?" de la sección "Guión de menús"). Botones de opciones - "Sí" (cerrar software) - "No" (volver a la pantalla anterior) - Cajas de diálogo: Principal y para texto ocasional. (Click) Menú: - "Menú inicio" lleva a "¿Ir a Inicio?/P09" - "Cargar" lleva a la pantalla "Cargar/P02" - "Guardar" lleva a la pantalla "Guardar/P04" - "Opciones" lleva a la pantalla "Opciones/P05" - "X" (salir) lleva a la pantalla de seguridad "¿Salir?/P06"			
Siguiente escena: Depende de la opción que se elija.					

Nombre de la escena: ¿Ir a Inicio?		VIAJE AL PASADO		Escena N°: P09	
		Especificaciones: Software de 800 X 600 px - Fondo negro. - Fuente: Arial 14 pt. negro (posible) Regular para diálogos y Negrita para nombres. - No hay personajes. - Botón "Sí" y "No" - Menú interno y cajas de diálogo. Color: tonos sepia. WAV: sonidoreaccion.wav (para todos los botones) (Ver "¿Ir a Inicio?" de la sección "Guión de menús").			
Diálogos: Diálogo V6 (Ver "¿Ir a Inicio?" de la sección "Guión de menús").		Reacciones de acuerdo a interacción: (Ver "¿Ir a Inicio?" de la sección "Guión de menús"). Botones de opciones - "Sí" (navega a la pantalla "Pantalla inicio/P01") - "No" (volver a la pantalla anterior) - Cajas de diálogo: Principal y para texto ocasional. (Click) Menú: - "Menú inicio" lleva a "¿Ir a Inicio?/P09" - "Cargar" lleva a la pantalla "Cargar/P02" - "Guardar" lleva a la pantalla "Guardar/P04" - "Opciones" lleva a la pantalla "Opciones/P05" - "X" (salir) lleva a la pantalla de seguridad "¿Salir?/P06"			
Siguiente escena: Depende de la opción que se elija.					

Nombre de la escena: Introducción	VIAJE AL PASADO	Escena N°: 1 Diálogos (1)
	<p>Especificaciones:</p> <p>Software de 800 X 600 px</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fondo negro. WAV: musicaindigena.wav (música de fondo) - Fuente: Arial 14 pt. negro (posible) <p>Regular para diálogos y Negrita para nombres.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Botones niño / niña. Imagen de la cara de los avatares - Voz (sonido) - Menú interno y cajas de diálogo. Color: tonos sepia. - No se ve a los personajes en la caja de diálogo. <p>WAV: sonidoreaccion.wav (para todos los botones)</p>	<p>Reacciones de acuerdo a interacción:</p> <p>(Ver la "Escena 1" del guión técnico principal y la sección "Guión de menús).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Botones niño / niña (cualquier opción lleva al siguiente diálogo). - Cajas de diálogo: Principal y para texto ocasional. (click para avanzar en los diálogos) <p>Menú:</p> <ul style="list-style-type: none"> - "Menú inicio" lleva a "¿Ir a Inicio?/P09" - "Cargar" lleva a la pantalla "Cargar/P02" - "Guardar" lleva a la pantalla "Guardar/P04" - "Opciones" lleva a la pantalla "Opciones/P05" - "X" (salir) lleva a la pantalla de seguridad "¿Salir?/P06"
<p>Diálogos:</p> <p>Diálogo 1 (Ver la "Escena 1" del guión técnico principal para ubicar textos y diálogos).</p>		
<p>Siguiente escena: Escena 1 - Diálogo 2.</p>		

Nombre de la escena: Introducción - Opciones	VIAJE AL PASADO	Escena N°: 1 Diálogos (2)
	<p>Especificaciones:</p> <p>Software de 800 X 600 px</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fondo negro. WAV: musicaindigena.wav (música de fondo) - Fuente: Arial 14 pt. negro (posible) <p>Regular para diálogos y Negrita para nombres.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Voz (sonido). - Botones de opción - Menú interno y cajas de diálogo. Color: tonos sepia. - No se ve a los personajes en la caja de diálogo. <p>WAV: sonidoreaccion.wav (para todos los botones)</p>	<p>Reacciones de acuerdo a interacción:</p> <p>(Ver la "Escena 1" del guión técnico principal y la sección "Guión de menús).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cajas de diálogo: Principal y para texto ocasional. (Click) - Botones de opción - "Sí" (lleva a la "Escena 2") - "No, quiero elegir otra opción" (a Escena 1 - Diálogo 1) <p>Menú:</p> <ul style="list-style-type: none"> - "Menú inicio" lleva a "¿Ir a Inicio?/P09" - "Cargar" lleva a la pantalla "Cargar/P02" - "Guardar" lleva a la pantalla "Guardar/P04" - "Opciones" lleva a la pantalla "Opciones/P05" - "X" (salir) lleva a la pantalla de seguridad "¿Salir?/P06"
<p>Diálogos:</p> <p>Diálogo 2 (Ver la "Escena 1" del guión técnico principal para ubicar textos y diálogos).</p>		
<p>Siguiente escena: Escena 2 - Diálogo 3.</p>		

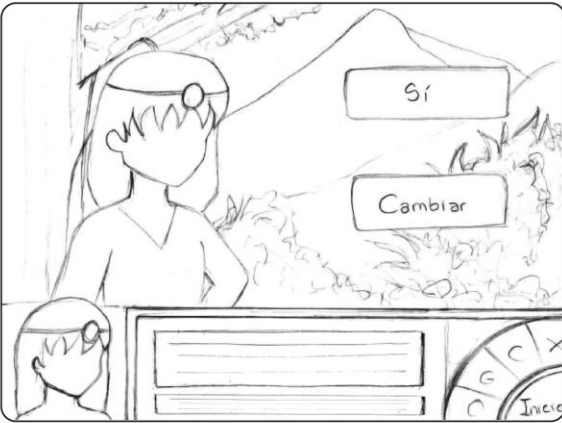
Nombre de la escena: Presentación	VIAJE AL PASADO	Escena N°: 2 Diálogos (3)
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;">  </div> <div style="width: 50%;"> <p>Especificaciones:</p> <p>Software de 800 X 600 px</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fondo selva. WAV: fondoselva.wav (sonido de fondo) - Fuente: Arial 14 pt. negro (posible) <p>Regular para diálogos y Negrita para nombres.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Voz y cambio de expresiones de los personajes en el escenario y en la caja de diálogo. - Menú interno y cajas de diálogo. Color: tonos sepia. WAV: sonidoreaccion.wav (para todos los botones) (Ver la "Escena 2" del guión). </div> </div> <div style="margin-top: 10px;"> <p>Diálogos:</p> <p>Diálogo 3 (Ver la "Escena 2" del guión técnico principal para ubicar textos y diálogos).</p> </div> <div style="margin-top: 10px; border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Siguiente escena: Escena 2 - Diálogo Actividad 1.</p> </div>		

Nombre de la escena: Presentación - Actividad 1	VIAJE AL PASADO	Escena N°: 2 Diálogos (Actividad 1)
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;">  </div> <div style="width: 50%;"> <p>Especificaciones:</p> <p>Software de 800 X 600 px</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fondo selva - WAV: fondoselva.wav (sonido de fondo) - Fuente: Arial 14 pt. negro (posible) <p>Regular para diálogos y Negrita para títulos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - No se ve a los personajes. - Menú interno, cajas de diálogo y tablero de letras. Color: tonos sepia. WAV: sonidoreaccion.wav (para todos los botones) - Caja de escritura de nombre. (Ver la "Escena 2" del guión). </div> </div> <div style="margin-top: 10px;"> <p>Diálogos:</p> <p>Diálogo de la Actividad 1. Solo texto. (Ver la "Escena 2" del guión técnico principal para ubicar textos y diálogos).</p> </div> <div style="margin-top: 10px; border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Siguiente escena: Escena 2 - Diálogo 4.</p> </div>		

Nombre de la escena:
Presentación - Opciones 1

VIAJE AL PASADO

Escena N°: 2
Diálogos (4)



Especificaciones:

Software de 800 X 600 px

- Fondo selva. WAV: fondoselva.wav (sonido de fondo)
- Fuente: Arial 14 pt. negro (posible)

Regular para diálogos y Negrita para nombres.

- Voz y cambio de expresiones de los personajes en el escenario y en la caja de diálogo. (Ver la "Escena 2" del guión).
- Botones de opción.
- Menú interno y cajas de diálogo. Color: tonos sepia.

WAV: sonidoreaccion.wav (para todos los botones)

Diálogos:


Diálogo 4.
(Ver la "Escena 2" del guión técnico principal para ubicar textos y diálogos).

Siguiente escena: Escena 2 - Diálogo 5 a 6_7.

Nombre de la escena:
Presentación

VIAJE AL PASADO

Escena N°: 2
Diálogos (5 a 6_7)



Especificaciones:

Software de 800 X 600 px

- Fondo selva. WAV: fondoselva.wav (sonido de fondo)
- Fuente: Arial 14 pt. negro (posible)

Regular para diálogos y Negrita para nombres.

- Voz y cambio de expresiones de los personajes en el escenario y en la caja de diálogo. (Ver la "Escena 2" del guión técnico principal).
- Menú interno y cajas de diálogo. Color: tonos sepia.

WAV: sonidoreaccion.wav (para todos los botones)

Diálogos:

Diálogo 5
Diálogo 6 a 6_7
(Ver la "Escena 2" del guión técnico principal para ubicar textos y diálogos).

Siguiente escena: Escena 2 - Diálogo 6_7.


Reacciones de acuerdo a interacción:


(Ver la "Escena 2" del guión técnico principal y la sección "Guión de menús).

- Cajas de diálogo: Principal y para texto ocasional. (Click)

Menú:

- "Menú inicio" lleva a "¿Ir a Inicio?/P09"
- "Cargar" lleva a la pantalla "Cargar/P02"
- "Guardar" lleva a la pantalla "Guardar/P04"
- "Opciones" lleva a la pantalla "Opciones/P05"
- "X" (salir) lleva a la pantalla de seguridad "¿Salir?/P06"


Nombre de la escena: Presentación - Opciones 2	VIAJE AL PASADO	Escena N°: 2 Diálogos (6_7)
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;">  </div> <div style="width: 50%;"> <p>Especificaciones:</p> <p>Software de 800 X 600 px</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fondo selva. WAV: fondoselva.wav (sonido de fondo) - Fuente: Arial 14 pt. negro (posible) <p>Regular para diálogos y Negrita para nombres.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Voz y cambio de expresiones de los personajes en el escenario y en la caja de diálogo. (Ver la "Escena 2" del guión técnico principal). - Botones de opción. - Menú interno y cajas de diálogo. Color: tonos sepia. - WAV: sonidoreaccion.wav (para todos los botones) </div> </div> <div style="margin-top: 10px;"> <p>Diálogos:</p> <p>Diálogo 6_7. (El último diálogo de la escena anterior se mantiene y aparecen las opciones). (Ver la "Escena 2" del guión técnico principal para ubicar textos y diálogos).</p> </div> <div style="margin-top: 10px; border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Siguiente escena: Escena 2 - Diálogo 7.</p> </div>		

Nombre de la escena: Presentación	VIAJE AL PASADO	Escena N°: 2 Diálogos (7)
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;">  </div> <div style="width: 50%;"> <p>Especificaciones:</p> <p>Software de 800 X 600 px</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fondo selva. WAV: fondoselva.wav (sonido de fondo) - Fuente: Arial 14 pt. negro (posible) <p>Regular para diálogos y Negrita para nombres.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Voz y cambio de expresiones de los personajes en el escenario y en la caja de diálogo. (Ver la "Escena 2" del guión técnico principal). - Menú interno y cajas de diálogo. Color: tonos sepia. - WAV: sonidoreaccion.wav (para todos los botones) - WAV: efectos de sonido (pasos). (Ver "Escena 2" del guión) </div> </div> <div style="margin-top: 10px;"> <p>Diálogos:</p> <p>Diálogo 7 (Ver la "Escena 2" del guión técnico principal para ubicar textos y diálogos).</p> </div> <div style="margin-top: 10px; border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Siguiente escena: Escena 3 - Diálogo 8 a 8_3.</p> </div>		

Nombre de la escena:
Caminando

VIAJE AL PASADO

Escena N°: 3
Diálogos (8 a 8_3)



Especificaciones:

Software de 800 X 600 px

- Fondo selva. WAV: fondoselva.wav (sonido de fondo)
- Fuente: Arial 14 pt. negro (posible)

Regular para diálogos y Negrita para nombres.

- Voz y cambio de expresiones de los personajes en el escenario y en la caja de diálogo. (Ver la "Escena 3" del guión).
- Menú interno y cajas de diálogo. Color: tonos sepia.

WAV: sonidoreaccion.wav (para todos los botones)

WAV: efectos de sonido (pasos). (Ver "Escena 3" del guión)

Diálogos:


Diálogo 8 a 8_3.
(Ver la "Escena 3" del guión técnico principal para ubicar textos y diálogos).

Siguiente escena: Escena 3 - Diálogo Actividad 2.

Nombre de la escena:
Caminando - Actividad 2

VIAJE AL PASADO

Escena N°: 3
Diálogos (Actividad 2)



Especificaciones:

Software de 800 X 600 px

- Fondo selva al atardecer. WAV: fondoselva.wav (sonido de fondo)
- Fuente: Arial 14 pt. negro (posible)

Regular para diálogos y Negrita para títulos.

- No hay personajes en la caja de diálogo.
- Menú interno y cajas de diálogo. Color: tonos sepia.

WAV: sonidoreaccion.wav (para todos los botones)

- Animación hojas.

WAV: efectos de sonido (hojas). (Ver "Escena 3" del guión)

Diálogos:


Diálogo Actividad 2
(Ver la "Escena 3" del guión técnico principal para ubicar textos y diálogos).

Siguiente escena: Escena 3 - Actividad 2_1.

Nombre de la escena:
Caminando - Actividad 2

VIAJE AL PASADO

Escena N°: 3
Diálogos (Actividad 2_1)



Especificaciones:

Software de 800 X 600 px

- Fondo selva al atardecer. WAV: fondoselva.wav (sonido de fondo)
- Fuente: Arial 14 pt. negro (posible)

Regular para diálogos y Negrita para títulos.

- No hay personajes en la caja de diálogo.
- Menú interno, cajas de diálogo y botones de opción.

Color: tonos sepia. WAV: sonidoreaccion.wav

- Estatua escondida entre las hojas del fondo (aún no activa). (Ver la "Escena 3" del guión).

Diálogos:


Diálogo Actividad 2
(Ver la "Escena 3" del guión técnico principal para ubicar textos y diálogos).

Siguiente escena: Escena 3 - Diálogo 9

Nombre de la escena:
Caminando

VIAJE AL PASADO

Escena N°: 3
Diálogos (9 a 9_7)



Especificaciones:

(Ver "Escena 3" del guión). Software de 800 X 600 px

- Fondo selva al atardecer. WAV: fondoselva.wav
- Fuente: Arial 14 pt. negro (posible)

Regular para diálogos y Negrita para nombres.

- Estatua (activa en el Diálogo 9_1). Etiqueta (Arial 12 pt. Regular)
- Voz y cambio de expresiones de los personajes en el escenario y en la caja de diálogo.
- Menú interno y cajas de diálogo. Color: tonos sepia. WAV: sonidoreaccion.wav (para todos los botones)

Diálogos:

Diálogo 9 a 9_7.
(Ver la "Escena 3" del guión técnico principal para ubicar textos y diálogos).

Siguiente escena: Escena 3 - Diálogo 9_7 a 9_10.

Reacciones de acuerdo a interacción:

(Ver la "Escena 3" del guión técnico principal y la sección "Guión de menús).

- Estatua (ratón sobre la estatua hace aparecer una etiqueta con el nombre del objeto, para guardarla dar click)
- Cajas de diálogo: Principal y para texto ocasional. (Click)

Menú:

- "Menú inicio" lleva a "¿Ir a Inicio?/P09"
- "Cargar" lleva a la pantalla "Cargar/P02"
- "Guardar" lleva a la pantalla "Guardar/P04"
- "Opciones" lleva a la pantalla "Opciones/P05"
- "X" (salir) lleva a la pantalla de seguridad "¿Salir?/P06"

Nombre de la escena:
Caminando - Opciones 2

VIAJE AL PASADO

Escena N°: 3
Diálogos (9_7 a 9_10)

Especificaciones:

Software de 800 X 600 px

- Fondo selva al atardecer. WAV: fondoselva.wav
- Fuente: Arial 14 pt. negro (posible)
- Regular para diálogos y Negrita para nombres.
- Voz y cambio de expresiones de los personajes en el escenario y en la caja de diálogo. (Ver la "Escena 3" del guión).
- Botones de opción.
- Menú interno y cajas de diálogo. Color: tonos sepia.
- WAV: sonidoreaccion.wav (para todos los botones)

Reacciones de acuerdo a interacción:

(Ver la "Escena 3" del guión y la sección "Guión de menús).

- Cajas de diálogo: Principal y para texto ocasional. (Click)
- Botones de opción: (desaparecen después de elegir)
- "Manco Capac" lleva al Diálogo 9_8 y a elegir otra vez.
- "Huayna Capac" lleva al Diálogo 9_9 y a elegir otra vez.
- "Tupac Yupanqui" lleva al Diálogo 9_10 (puede continuar)
- Menú:
- "Menú inicio" lleva a "¿Ir a Inicio?/P09"
- "Cargar" lleva a la pantalla "Cargar/P02"
- "Guardar" lleva a la pantalla "Guardar/P04"
- "Opciones" lleva a la pantalla "Opciones/P05"
- "X" (salir) lleva a la pantalla de seguridad "¿Salir?/P06"

Diálogos:

Diálogo 9_7. (Durante este diálogo aparecen las opciones).

Diálogo 9_8 y 9_9 (por opción incorrecta).

Diálogo 9_10 (por opción correcta)

(Ver la "Escena 3" del guión técnico principal para ubicar textos y diálogos).

Siguiente escena: Escena 3 - Diálogo 9_11 a 9_13.

Nombre de la escena:
Caminando

VIAJE AL PASADO

Escena N°: 3
Diálogos (9_11 a 9_13)

Especificaciones:

Software de 800 X 600 px

- Fondo selva al atardecer. WAV: fondoselva.wav
- Fuente: Arial 14 pt. negro (posible)
- Regular para diálogos y Negrita para nombres.
- Voz y cambio de expresiones de los personajes en el escenario y en la caja de diálogo. (Ver la "Escena 3" del guión).
- Menú interno y cajas de diálogo. Color: tonos sepia.
- WAV: sonidoreaccion.wav (para todos los botones)
- WAV: efectos de sonido (pasos). (Ver "Escena 3" del guión)

Reacciones de acuerdo a interacción:

(Ver la "Escena 3" del guión técnico principal y la sección "Guión de menús).

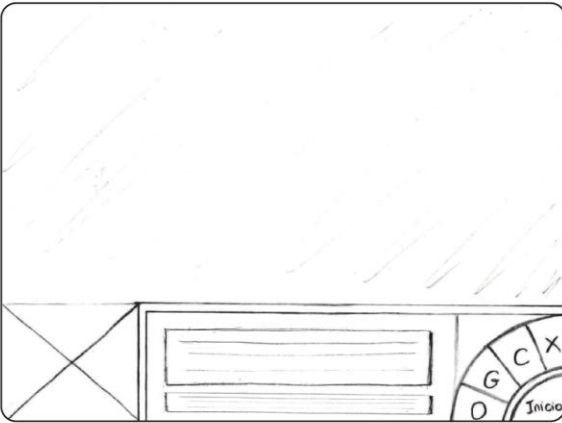
- Cajas de diálogo: Principal y para texto ocasional. (Click)
- Menú:
- "Menú inicio" lleva a "¿Ir a Inicio?/P09"
- "Cargar" lleva a la pantalla "Cargar/P02"
- "Guardar" lleva a la pantalla "Guardar/P04"
- "Opciones" lleva a la pantalla "Opciones/P05"
- "X" (salir) lleva a la pantalla de seguridad "¿Salir?/P06"

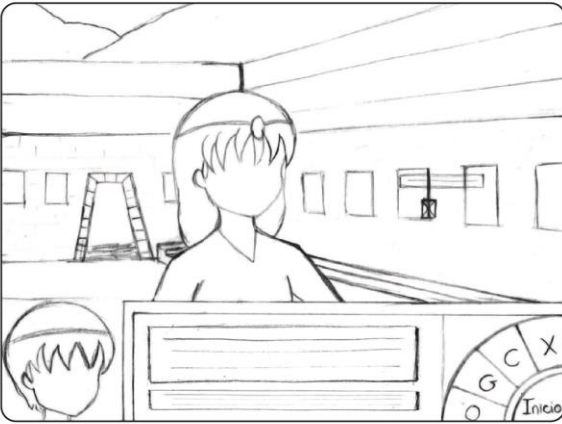
Diálogos:

Diálogo 9_11 a 9_13.


(Ver la "Escena 3" del guión técnico principal para ubicar textos y diálogos).

Siguiente escena: Escena 3 - Diálogo 9 Narración 1 a 3

Nombre de la escena: Caminando	VIAJE AL PASADO	Escena N°: 3 Diálogos (9 Narración 1 a 3)
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;">  </div> <div style="width: 50%;"> <p>Especificaciones:</p> <p>Software de 800 X 600 px</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fondo negro. WAV: olasmar.wav (olas y aves) - Fuente: Arial 14 pt. negro (posible) Regular para diálogos y Negrita para nombres. - Voz (sonido). - Menú interno y cajas de diálogo. Color: tonos sepia. <p>WAV: sonidoreaccion.wav (para todos los botones)</p> <p>(Ver "Escena 3" del guión)</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> <div style="width: 45%;"> <p>Diálogos:</p> <p>Diálogo 9 Narración 1. Diálogo 9 Narración 2. Diálogo 9 Narración 3. (Ver la "Escena 3" del guión técnico principal para ubicar textos y diálogos).</p> </div> <div style="width: 50%;"> <p>Reacciones de acuerdo a interacción:</p> <p>(Ver la "Escena 3" del guión técnico principal y la sección "Guión de menús).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cajas de diálogo: Principal y para texto ocasional. (Click) Menú: - "Menú inicio" lleva a "¿Ir a Inicio?/P09" - "Cargar" lleva a la pantalla "Cargar/P02" - "Guardar" lleva a la pantalla "Guardar/P04" - "Opciones" lleva a la pantalla "Opciones/P05" - "X" (salir) lleva a la pantalla de seguridad "¿Salir?/P06" </div> </div>		
Siguiente escena: Escena 4 - Diálogo 10_1		

Nombre de la escena: En la ciudad	VIAJE AL PASADO	Escena N°: 4 Diálogos (10 a 10_1)
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;">  </div> <div style="width: 50%;"> <p>Especificaciones:</p> <p>(Ver la "Escena 4" del guión). Software de 800 X 600 px</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fondo ciudad de noche. WAV: noche.wav (grillos) - Fuente: Arial 14 pt. negro (posible) Regular para diálogos y Negrita para nombres. - Estatua (activa hasta que se le dé click, luego desaparece). Etiqueta (Arial 12 pt. Regular) - Voz y cambio de expresiones de los personajes en el escenario y en la caja de diálogo. - Menú interno y cajas de diálogo. Color: tonos sepia. <p>WAV: sonidoreaccion.wav (para todos los botones)</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> <div style="width: 45%;"> <p>Diálogos:</p> <p>Diálogo 10_1. (Ver la "Escena 4" del guión técnico principal para ubicar textos y diálogos).</p> </div> <div style="width: 50%;"> <p>Reacciones de acuerdo a interacción:</p> <p>(Ver la "Escena 4" del guión técnico principal y la sección "Guión de menús).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estatua (ratón sobre estatua hace aparecer una etiqueta con el nombre del objeto, para guardarla dar click). - Cajas de diálogo: Principal y para texto ocasional. (Click) Menú: - "Menú inicio" lleva a "¿Ir a Inicio?/P09" - "Cargar" lleva a la pantalla "Cargar/P02" - "Guardar" lleva a la pantalla "Guardar/P04" - "Opciones" lleva a la pantalla "Opciones/P05" - "X" (salir) lleva a la pantalla de seguridad "¿Salir?/P06" </div> </div>		
Siguiente escena: Escena 4 - Diálogo 10_1 a 10_4.		

Nombre de la escena: En la ciudad - Opciones 1	VIAJE AL PASADO	Escena N°: 4 Diálogos (10_1 a 10_4)
--	------------------------	---



Especificaciones:

Software de 800 X 600 px

- Fondo ciudad de noche. WAV: noche.wav
- Fuente: Arial 14 pt. negro (posible)

Regular para diálogos y Negrita para nombres.

- Voz y cambio de expresiones de los personajes en el escenario y en la caja de diálogo. (Ver la "Escena 4" del guión).
- Botones de opción.
- Menú interno y cajas de diálogo. Color: tonos sepia.

WAV: sonidoreaccion.wav (para todos los botones)

- Estatua (si la estatua sigue ahí se vuelve inactiva)

Diálogos:

Diálogo 10_1. (Durante el último diálogo aparecen las opciones).


Diálogo 10_2 y 10_3 (por opción incorrecta).

Diálogo 10_4 (por opción correcta)

(Ver la "Escena 4" del guión técnico principal para ubicar textos y diálogos).

Siguiente escena: Escena 4 - Diálogos 10_4 a 10_7

Nombre de la escena: En la ciudad - Opciones 2	VIAJE AL PASADO	Escena N°: 4 Diálogos (10_4 a 10_7)
--	------------------------	---



Especificaciones:

Software de 800 X 600 px

- Fondo ciudad de noche. WAV: noche.wav
- Fuente: Arial 14 pt. negro (posible)

Regular para diálogos y Negrita para nombres.

- Voz y cambio de expresiones de los personajes en el escenario y en la caja de diálogo. (Ver la "Escena 4" del guión).
- Botones de opción.
- Menú interno y cajas de diálogo. Color: tonos sepia.

WAV: sonidoreaccion.wav (para todos los botones)

- Estatua (si la estatua sigue ahí se vuelve inactiva)

Diálogos:

Diálogo 10_4. (Durante el último diálogo aparecen las opciones).

Diálogo 10_5 a 10_6 (por opción incorrecta).

Diálogo 10_7 (por opción correcta)

(Ver la "Escena 4" del guión técnico principal para ubicar textos y diálogos).

Siguiente escena: Escena 4 - Diálogo 10_8 a 10_11

Reacciones de acuerdo a interacción:

(Ver la "Escena 4" del guión y la sección "Guión de menús).

- Cajas de diálogo: Principal y para texto ocasional. (Click)
- Botones de opción: (desaparecen después de elegir)
- "Sol" lleva al Diálogo 10_7 (puede continuar).
- "Rayo" lleva al Diálogo 10_5 a 10_6, y a elegir otra vez.

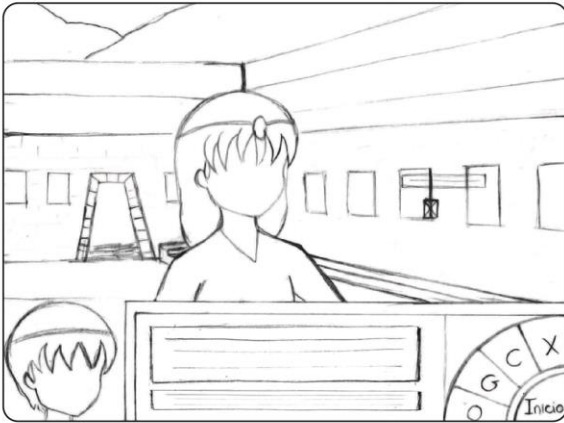
Menú:

- "Menú inicio" lleva a "¿Ir a Inicio?/P09"
- "Cargar" lleva a la pantalla "Cargar/P02"
- "Guardar" lleva a la pantalla "Guardar/P04"
- "Opciones" lleva a la pantalla "Opciones/P05"
- "X" (salir) lleva a la pantalla de seguridad "¿Salir?/P06"

Nombre de la escena:
En la ciudad

VIAJE AL PASADO

Escena N°: 4
Diálogos (10_8 a 10_11)



Especificaciones:

(Ver "Escena 4" del guión). Software de 800 X 600 px

- Fondo ciudad de noche. WAV: noche.wav (grillos)
- Fuente: Arial 14 pt. negro (posible)

Regular para diálogos y Negrita para nombres.

- Estatua (activa hasta que se le dé click, luego desaparece). Etiqueta (Arial 12 pt. Regular)
- Voz y cambio de expresiones de los personajes en el escenario y en la caja de diálogo.
- Menú interno y cajas de diálogo. Color: tonos sepia.
- WAV: sonidoreaccion.wav (para todos los botones)

Diálogos:


Diálogo 10_8 a 10_11.
(Ver la "Escena 4" del guión técnico principal para ubicar textos y diálogos).

Siguiente escena: Escena 5 - Diálogo 11_1 a 11_3.

Nombre de la escena:
El enfrentamiento

VIAJE AL PASADO

Escena N°: 5
Diálogos (11_1 a 11_3)



Especificaciones:

(Ver "Escena 5" del guión). Software de 800 X 600 px

- Fondo ciudad de día. WAV: marcha.wav
- Fuente: Arial 14 pt. negro (posible)


Regular para diálogos y Negrita para nombres.


- Estatua (activa hasta que se le dé click, luego desaparece). Etiqueta (Arial 12 pt. Regular)
- Voz y cambio de expresiones de los personajes en el escenario y en la caja de diálogo.
- Menú interno y cajas de diálogo. Color: tonos sepia.
- WAV: sonidoreaccion.wav (para todos los botones)


Diálogos:


Diálogo 11_1 a 11_3.
(Ver la "Escena 5" del guión técnico principal para ubicar textos y diálogos).

Siguiente escena: Escena 5 - Diálogo 11 Narración 1 a 2

Nombre de la escena: El enfrentamiento	VIAJE AL PASADO	Escena N°: 5 Diálogos (11 Narración 1 a 2)
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;">  </div> <div style="width: 50%;"> <p>Especificaciones:</p> <p>Software de 800 X 600 px</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fondo negro. WAV: enfrentamiento.wav (lanzas, disparos y gritos) - Fuente: Arial 14 pt. negro (posible) Regular para diálogos y Negrita para nombres. - Voz (sonido). - Menú interno y cajas de diálogo. Color: tonos sepia. WAV: sonidoreaccion.wav (para todos los botones) (Ver "Escena 5" del guión) </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> <div style="width: 45%;"> <p>Diálogos:</p> <p>Diálogo 11 Narración 1. Diálogo 11 Narración 2. (Ver la "Escena 5" del guión técnico principal para ubicar textos y diálogos).</p> </div> <div style="width: 50%;"> <p>Reacciones de acuerdo a interacción:</p> <p>(Ver la "Escena 5" del guión técnico principal y la sección "Guión de menús).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cajas de diálogo: Principal y para texto ocasional. (Click) Menú: - "Menú inicio" lleva a "¿Ir a Inicio?/P09" - "Cargar" lleva a la pantalla "Cargar/P02" - "Guardar" lleva a la pantalla "Guardar/P04" - "Opciones" lleva a la pantalla "Opciones/P05" - "X" (salir) lleva a la pantalla de seguridad "¿Salir?/P06" </div> </div>		
Siguiente escena: Escena 6 - Diálogo 12_1 a 12_4		

Nombre de la escena: Preso	VIAJE AL PASADO	Escena N°: 6 Diálogos (12_1 a 12_4)
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;">  </div> <div style="width: 50%;"> <p>Especificaciones:</p> <p>(Ver "Escena 6" del guión). Software de 800 X 600 px</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fondo ciudad de día. WAV: ciudad.wav (voces, caminar) - Fuente: Arial 14 pt. negro (posible) Regular para diálogos y Negrita para nombres. - Estatua (activa hasta que se le dé click, luego desaparece). Etiqueta (Arial 12 pt. Regular) - Voz y cambio de expresiones de los personajes en el escenario y en la caja de diálogo. - Menú interno y cajas de diálogo. Color: tonos sepia. WAV: sonidoreaccion.wav (para todos los botones) </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> <div style="width: 45%;"> <p>Diálogos:</p> <p>Diálogo 12_1 a 12_4. (Ver la "Escena 6" del guión técnico principal para ubicar textos y diálogos).</p> </div> <div style="width: 50%;"> <p>Reacciones de acuerdo a interacción:</p> <p>(Ver la "Escena 6" del guión técnico principal y la sección "Guión de menús).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estatua (ratón sobre estatua hace aparecer una etiqueta con el nombre del objeto, para guardarla dar click). - Cajas de diálogo: Principal y para texto ocasional. (Click) Menú: - "Menú inicio" lleva a "¿Ir a Inicio?/P09" - "Cargar" lleva a la pantalla "Cargar/P02" - "Guardar" lleva a la pantalla "Guardar/P04" - "Opciones" lleva a la pantalla "Opciones/P05" - "X" (salir) lleva a la pantalla de seguridad "¿Salir?/P06" </div> </div>		
Siguiente escena: Escena 6 - Diálogo 12 Narración 1 a 2		

Nombre de la escena: Preso	VIAJE AL PASADO	Escena N°: 6 Diálogos (12 Narración 1 a 2)
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;">  </div> <div style="width: 50%;"> <p>Especificaciones:</p> <p>Software de 800 X 600 px</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fondo negro. - Fuente: Arial 14 pt. negro (posible) <p>Regular para diálogos y Negrita para nombres.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Voz (sonido). - Menú interno y cajas de diálogo. Color: tonos sepia. <p>WAV: sonidoreaccion.wav (para todos los botones)</p> <p>(Ver "Escena 6" del guión)</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> <div style="width: 45%;"> <p>Diálogos:</p> <p>Diálogo 12 Narración 1. Diálogo 12 Narración 2. (Ver la "Escena 6" del guión técnico principal para ubicar textos y diálogos).</p> </div> <div style="width: 50%;"> <p>Reacciones de acuerdo a interacción:</p> <p>(Ver la "Escena 6" del guión técnico principal y la sección "Guión de menús).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cajas de diálogo: Principal y para texto ocasional. (Click) Menú: - "Menú inicio" lleva a "¿Ir a Inicio?/P09" - "Cargar" lleva a la pantalla "Cargar/P02" - "Guardar" lleva a la pantalla "Guardar/P04" - "Opciones" lleva a la pantalla "Opciones/P05" - "X" (salir) lleva a la pantalla de seguridad "¿Salir?/P06" </div> </div>		
Siguiente escena: Escena 7 - Diálogo 13_1 a 13_6		

Nombre de la escena: Despedida	VIAJE AL PASADO	Escena N°: 7 Diálogos (13_1 a 13_6)
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;">  </div> <div style="width: 50%;"> <p>Especificaciones:</p> <p>Software de 800 X 600 px</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fondo selva. WAV: fondoselva.wav (sonido de fondo) - Fuente: Arial 14 pt. negro (posible) <p>Regular para diálogos y Negrita para nombres.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Voz y cambio de expresiones de los personajes en el escenario y en la caja de diálogo. - Menú interno y cajas de diálogo. Color: tonos sepia. <p>WAV: sonidoreaccion.wav (para todos los botones)</p> <p>(Ver la "Escena 7" del guión técnico).</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> <div style="width: 45%;"> <p>Diálogos:</p> <p>Diálogo 13_1 a 13_6 (Ver la "Escena 7" del guión técnico principal para ubicar textos y diálogos).</p> </div> <div style="width: 50%;"> <p>Reacciones de acuerdo a interacción:</p> <p>(Ver la "Escena 7" del guión técnico principal y la sección "Guión de menús).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Esta es la escena final (al llegar al final se desvanece la escena y el usuario vuelve a la "Escena P01/Pantalla principal"). - Cajas de diálogo: Principal y para texto ocasional. (Click) Menú: - "Menú inicio" lleva a "¿Ir a Inicio?/P09" - "Cargar" lleva a la pantalla "Cargar/P02" - "Guardar" lleva a la pantalla "Guardar/P04" - "Opciones" lleva a la pantalla "Opciones/P05" - "X" (salir) lleva a la pantalla de seguridad "¿Salir?/P06" </div> </div>		
Siguiente escena: Vuelve a la Escena P01/ Pantalla principal		

5. Diseño de personajes

A partir de la historia, en un inicio se decidió mostrar el diseño de tres personajes que participan en su desarrollo, pero para mostrar exactamente la dinámica del software se vio necesario diseñar también los avatares que representarán al usuario, es decir en total se mostraran cinco personajes.

En el storyboard se pueden ver los primeros bocetos de Inti y los avatares, así como de la interfaz.

Tomando como inspiración el manga-anime y como referencia imágenes de libros sobre los Incas e imágenes de internet, se procedió a diseñar a todos los personajes, manteniendo una gráfica no tan madura, y más infantil.



Vestimenta española



Gráfico 17: “Trece de la fama”

Fuente: Salvat, Juan. (1981). *Historia del Ecuador Vol. 3*. Quito: Salvat Editores Ecuatoriana.

Vestimenta Inca



Gráfico 18: Inti Raymi (Fiesta del Sol) en Cuzco-Perú

Fuente: <http://intiraymimystic.com/inti-raymi/>

Gráfica

Gráfico 19: Anime Sakura Cardcaptor, basado en el manga del mismo nombre del grupo CLAMP.

Fuente:

<http://home.insightbb.com/~cloudinuyashaasc/Anime%20Video%20Game%20Stuff/Pictures/Card%20Captors.html>

A continuación se mostrará el proceso; el cual partió del dibujo del esqueleto para luego pasar al dibujo a lápiz, siendo luego delineado con marcador, para ser escaneado y retocado en Adobe Illustrator y Photoshop, para finalmente darle color.

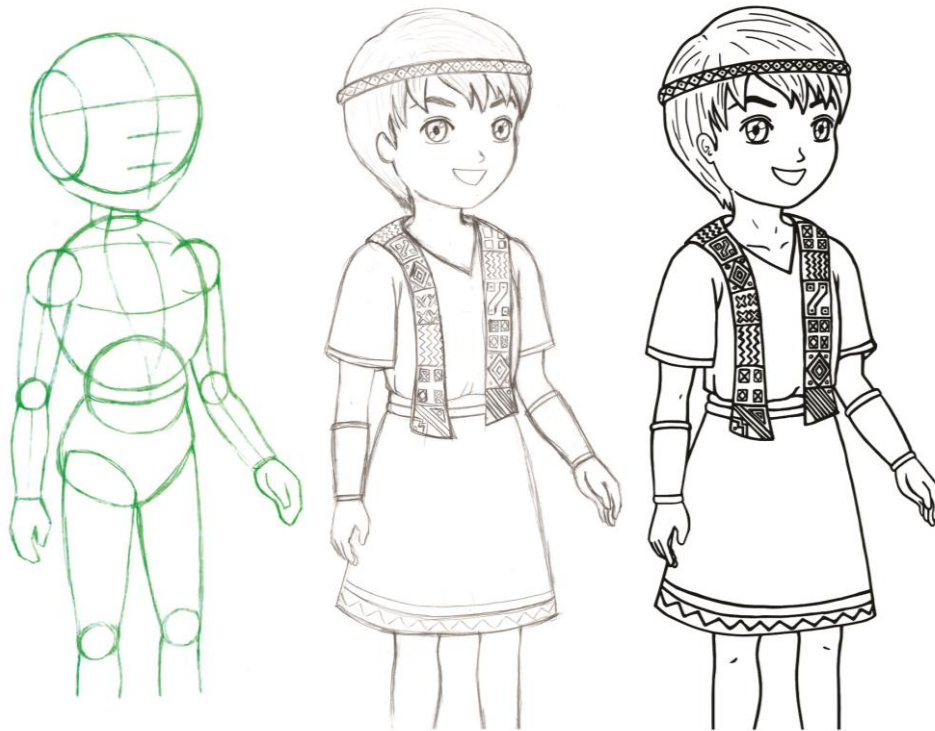
Niños (Avatares)

El diseño de los niños fue relativamente sencillo. Como son niños de entre 9 y 11 años, la idea era que la alegría y la inocencia se reflejen en sus rostros. Y ya que van a una aventura, también debían reflejar una personalidad enérgica y curiosa. Se pensó que el vestuario podría reflejar su etnia o bien podría usar ropa

común, pero estas ideas se dejaron de lado al pensar que sería mejor que utilizaran vestuario inca, ya que de esta forma se podrían mezclar fácilmente con los pobladores del Tahuantinsuyo.

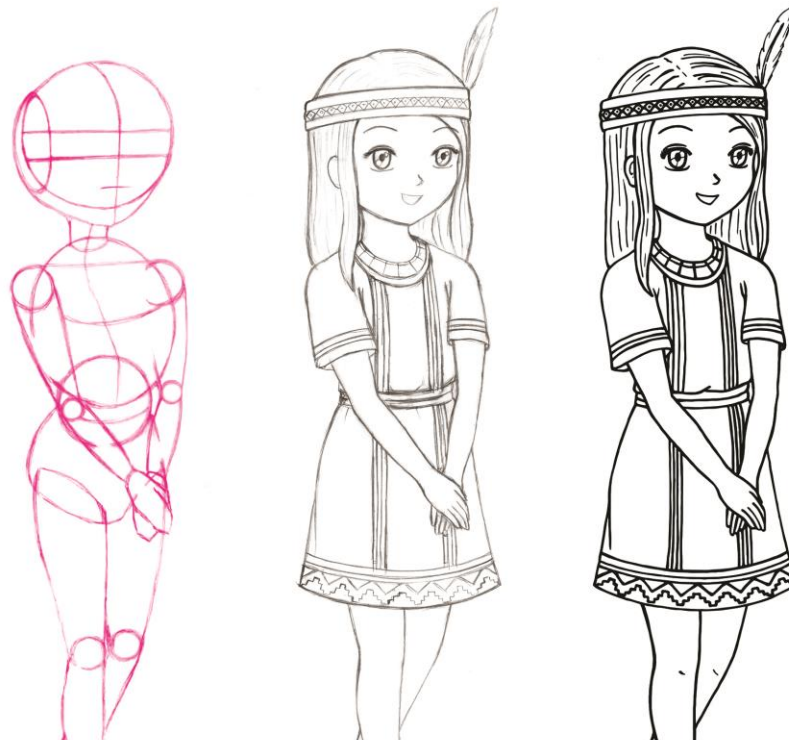
Los ojos de los niños debían ser grandes (los hace ver más infantiles) y amistosos, al estilo manga, esto a veces puede ser difícil para diferenciar entre un niño y una niña, por ello la diferencia entre ellos radicaba en que la segunda debía tener rasgos más delicados, incluso en su postura. Se muestran dos versiones de cada niño para presentar la posibilidad de personalizar el avatar.

- Niño





- Niña

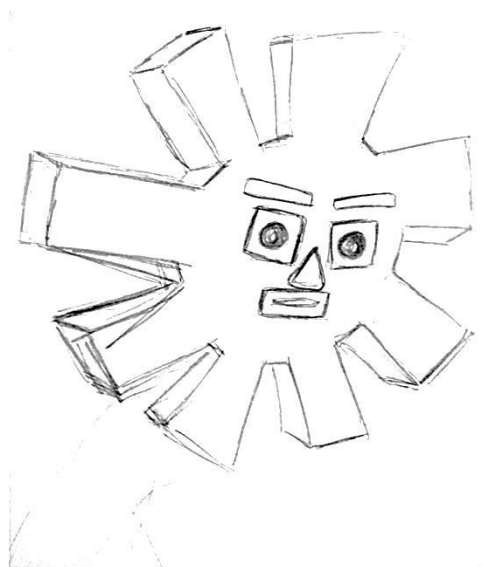




Inti (El dios sol)

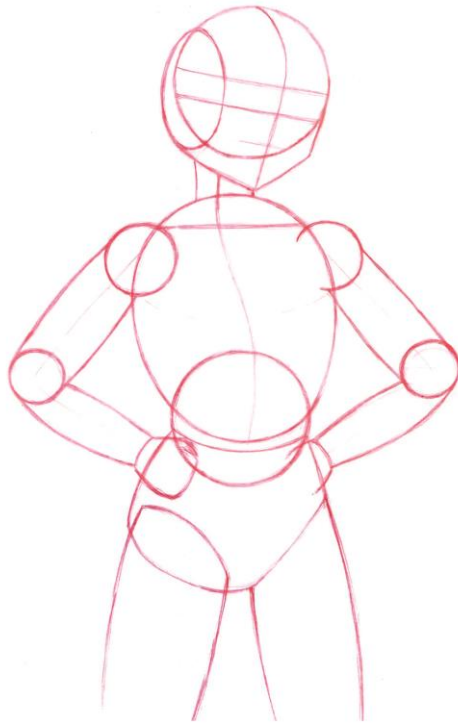
En un principio se pensó en hacerlo como si fuese una mascota con la forma de un sol de piedra, e incluso también se pensó en ponerle un cuerpo y que la cabeza tuviera esa forma, pero se creyó que sería mejor un compañero que pareciera menos tosco. Al ser un personaje guía, debía ser amigable, pero al ser un dios, debía demostrar presencia.

Su rostro debía reflejar seguridad, pero al mismo tiempo que puede ser gracioso. Fue dibujado con un báculo con una esfera que contiene luz solar, y está adornado con oro al igual que los avatares.



**Primer boceto de Inti
(descartado)**

Diseño aceptado



El Emperador Atahualpa

Al ser el Emperador Inca, Atahualpa debía mostrarse altivo y poderoso, adornado con oro. En él se debían notar rasgos indígenas. Basándose en las imágenes tomadas de libros (las imágenes de referencia) se llegó a éste diseño.



Francisco Pizarro

Usando como referencia el Gráfico 16, se llegó a este diseño. Francisco Pizarro debía verse serio, tener una expresión dura en el rostro, más no maldad, ya que la idea no es mostrarlo como un personaje malvado.



6. Escenarios

Los primeros bocetos de los escenarios se pueden observar en el storyboard. Los diseños de los paisajes fueron desarrollados usando dos técnicas: acuarela y digital.

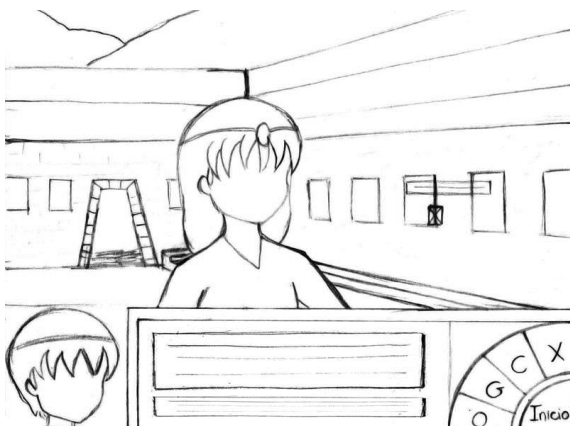
Escenario 1



Escenario 2



Escenario 3



Escenario 4



El diseño de las ciudades se basó en la imagen de una posada Incaica.

Imágenes de referencia



Gráfico 20: Selva 1

Fuente:

<http://www.eluniversal.com/vida/121225/deforestados-4665-kilometros-de-selva-amazonica-en-2012>

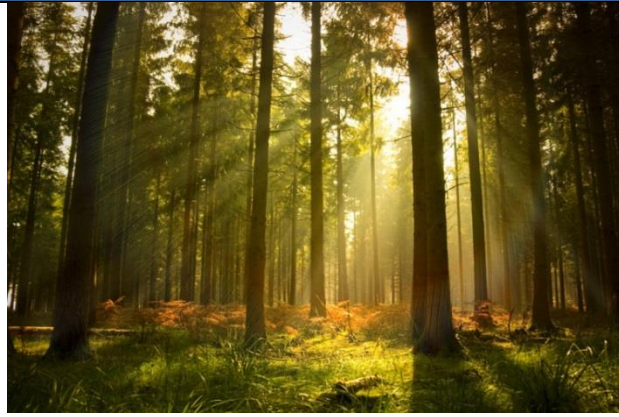


Gráfico 21: Selva 2

Fuente: <http://www.prozonamazahua.org.mx/medio-ambiente/la-preservacion-de-la-selva-amazonica/>

Ciudades

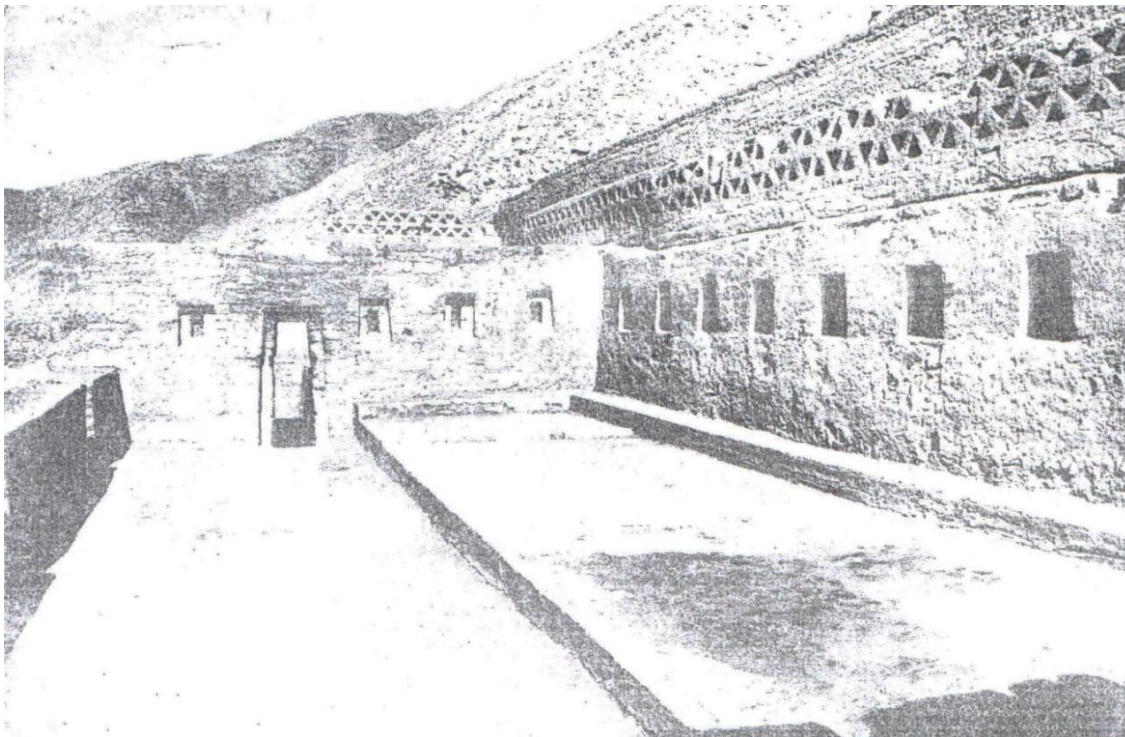


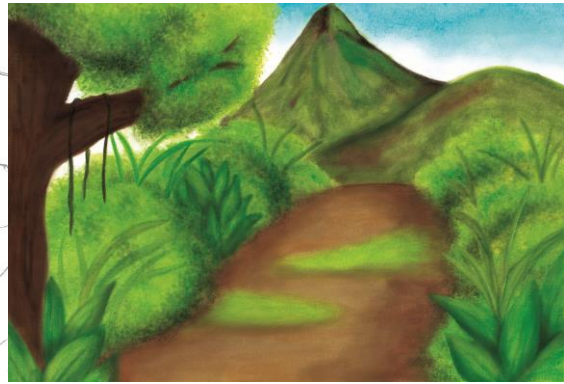
Gráfico 22: Tambo Colorado (Posada Incaica)

Fuente: Valcárcel, Luis. (1961). *Historia del Perú antiguo. Tomo 1*. Perú: Editorial Juan Mejía Baca.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

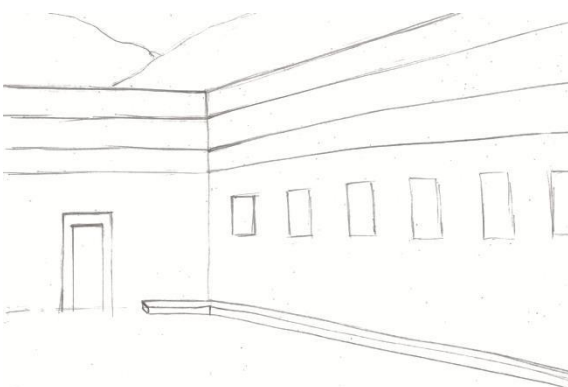
Escenario 1: la selva en el día



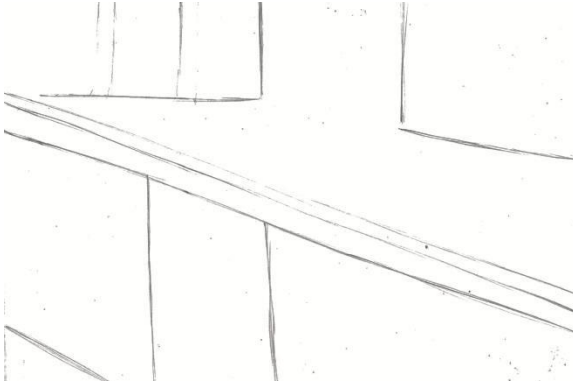
Escenario 2: la selva al atardecer



Escenario 3: ciudad incaica en la noche



Escenario 4: cerca de Cajamarca



7. Interfaz

Las novelas visuales generalmente tienen una interfaz sencilla. Como ya se ha hablado en el primer capítulo, la interfaz de un software debe dar una respuesta rápida a la interacción con el usuario, es decir, el usuario debe ser capaz de obtener lo que necesita, realizando menos clicks. Además es necesario recordar que el principio de interactividad es que a toda acción posible dentro del software, el usuario debe obtener una respuesta y que el software debe dar la sensación de estar vivo por sí solo.

La interactividad en una novela visual como ya se vio anteriormente puede llegar a ser casi nula, pero en este caso no. Se busca que este software tenga un cierto grado de interactividad, pero sin dejar de ser una novela visual en la cual el contenido (la información) es lo más importante.

Después de haber elaborado el guión y el storyboard en el cual se puede ver el primer boceto de la interfaz, procederemos con el diseño propio de ésta.



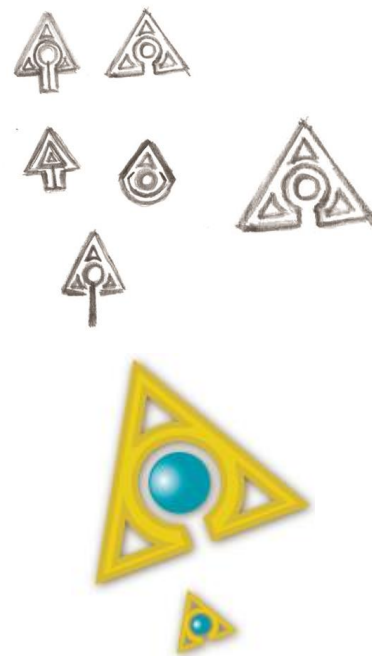
Se optado por un diseño en piedra, como si se estuviera dentro de una construcción Inca, a medida que se fue avanzando en el diseño se vio que no podía ser una piedra lisa, sino que debía mostrar algo de desgaste por el tiempo, para dar la sensación de que son bloques de una construcción, y esto no se iba a lograr solo utilizando colores sepia.

Los diseños de la interfaz y el armado de las pantallas serán realizados utilizando Adobe Illustrator. Con respecto a la tipografía, se ha utilizado Arial para los textos porque resulta una tipografía legible con la que no puede haber confusiones entre caracteres.

El cursor

Al diseñar el cursor se tuvo en cuenta que al ser pequeño no debería tener tantos detalles ya que se perderían. Así que se eligió el más sencillo.

Ya que los Incas usaban oro y piedras preciosas en sus adornos, el cursor sería una pieza de oro con una piedra color turquesa en el centro, para que resalte sobre fondo.



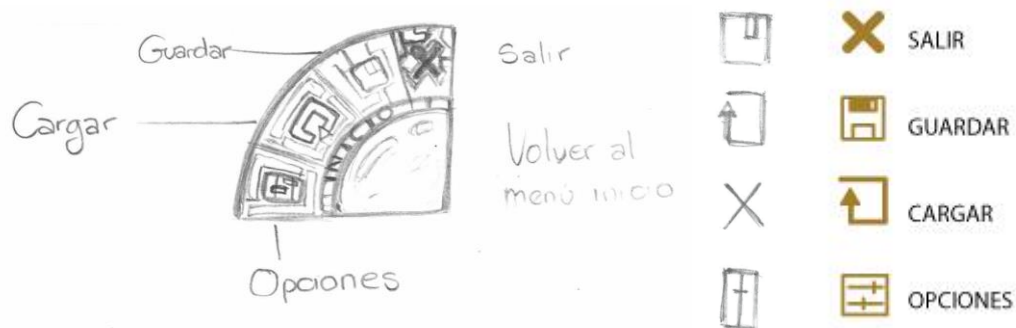
El menú principal

Continuando con la temática de la interfaz grabada en piedra, los botones también los estarán. Como se puede ver en el guión los botones reaccionan con un brillo al pasar el cursor sobre ellos.



El menú secundario

El menú secundario está inspirado en un sol. El cuarto de círculo cuyo centro sería una piedra turquesa, llevaría al menú inicio, los cuatro botones representarían los rayos solares.



Éste es el segundo boceto del menú secundario, el primero se encuentra en el storyboard. Se utilizaron íconos conocidos para facilitar al usuario su familiarización con ellos.



Botones del menú en estado inactivo



Botones del menú en estado activo

Los botones de opción



Los botones de opción también reaccionan con un brillo. En el gráfico se puede ver al botón en estado inactivo y activo.

Estatuillas

Basándose en la representación del dios Viracocha, serán diseñados las estatuillas y el fondo de la pantalla principal del software.

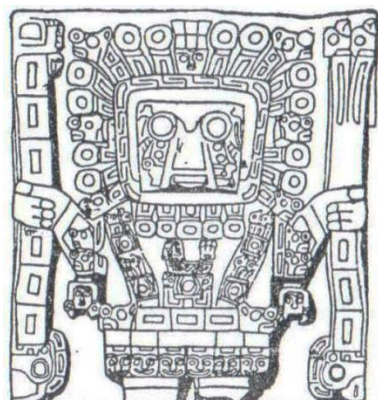
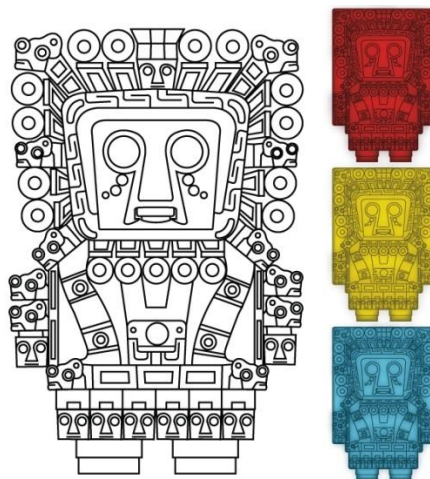


Gráfico 23: Grabado del dios Viracocha en el Puente del Sol en Tiahuanaco.

Fuente: Flornoy, Bertrand. (1956). *Inca adventure*. Londres: Editorial Allen Unwin.

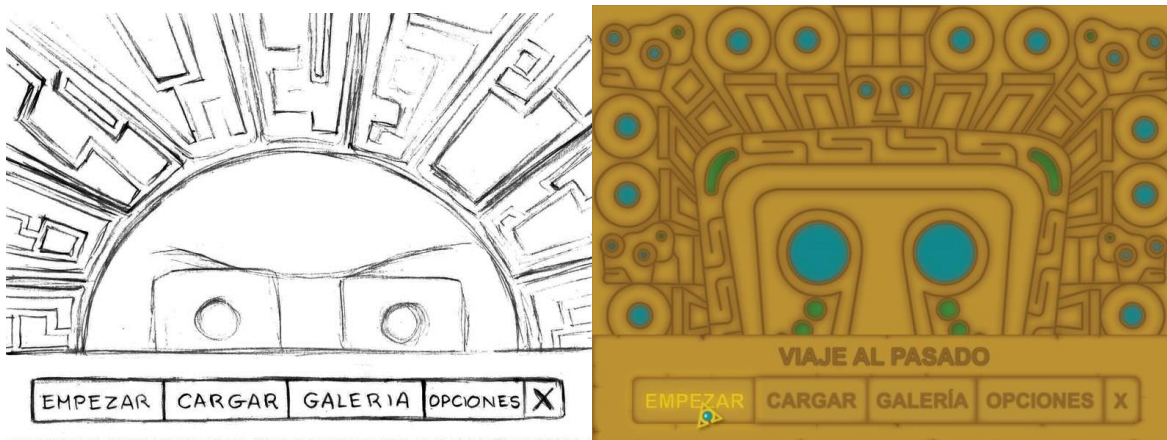


Redibujo y adaptación del grabado a la gráfica de la interfaz.

Pantallas

Finalmente, a continuación, se presentarán algunas pantallas del software, cada una mostrará un detalle de cómo funciona el software.

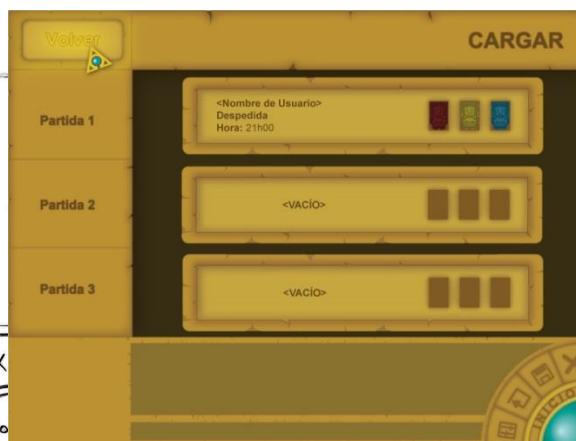
- Pantalla principal



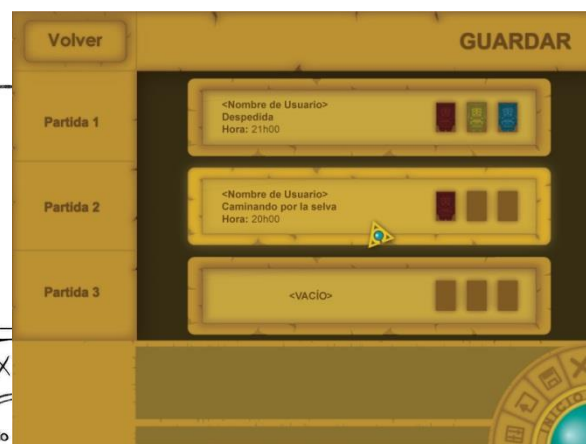
- Pantalla Cargar y Guardar

Las pantallas Cargar y Guardar mostrarán las estatuas que tienes recogidas hasta el momento en la partida que el usuario esté usando.

Volver	Cargar
Partida 1	<div>Nombre del Usuario <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></div> <div>Caminando en la selva Hora: 20:30</div>
Partida 2	<div>Nombre del Usuario <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></div> <div>El enfrentamiento en Cajamarca Hora: 19:00</div>
Partida 3	<div>Nombre del Usuario <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></div> <div>Preso en Cajamarca Hora: 19:30</div>
<div> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> </div> <div> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> </div> <div> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> </div>	



Volver	Guardar
Partida 1	<div>Nombre del Usuario <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></div> <div>Caminando por la selva Hora: 20:30</div>
Partida 2	Vacía
Partida 3	Vacía
<div> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> </div> <div> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> </div> <div> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> </div>	



- Pantalla Galería

Volver	Galería
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<div> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> </div> <div> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> </div> <div> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> </div>

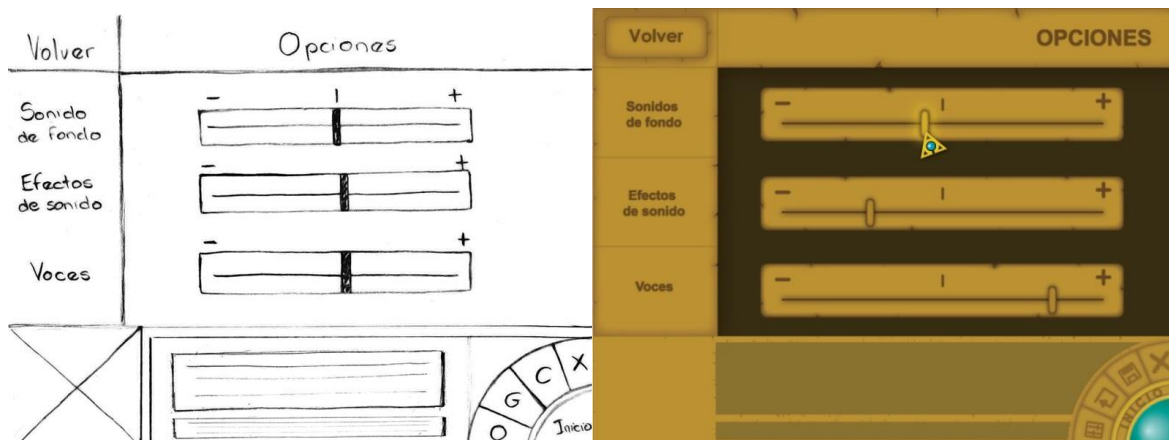


Galería inactiva por la falta de una estatuilla.



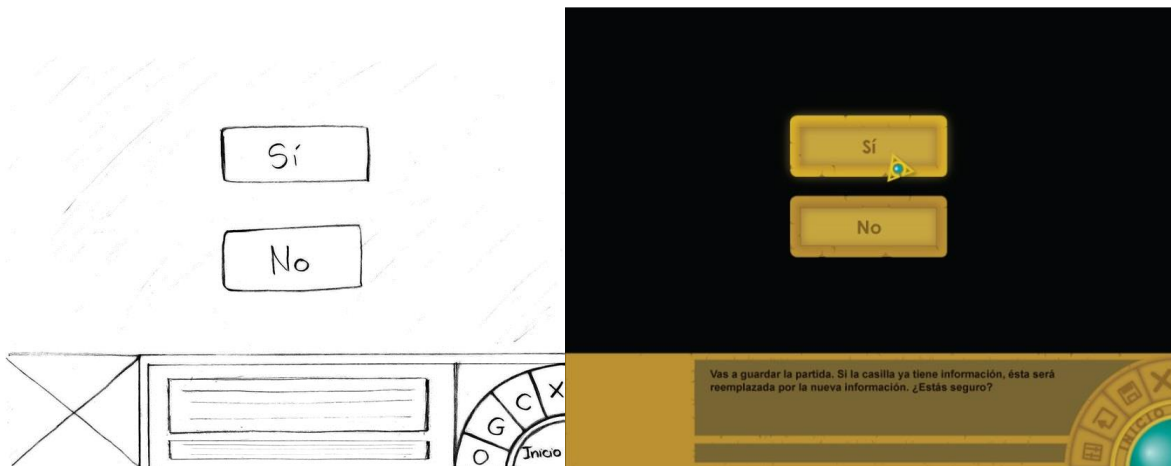
Galería Activa. El usuario puede acceder al video.

- Opciones

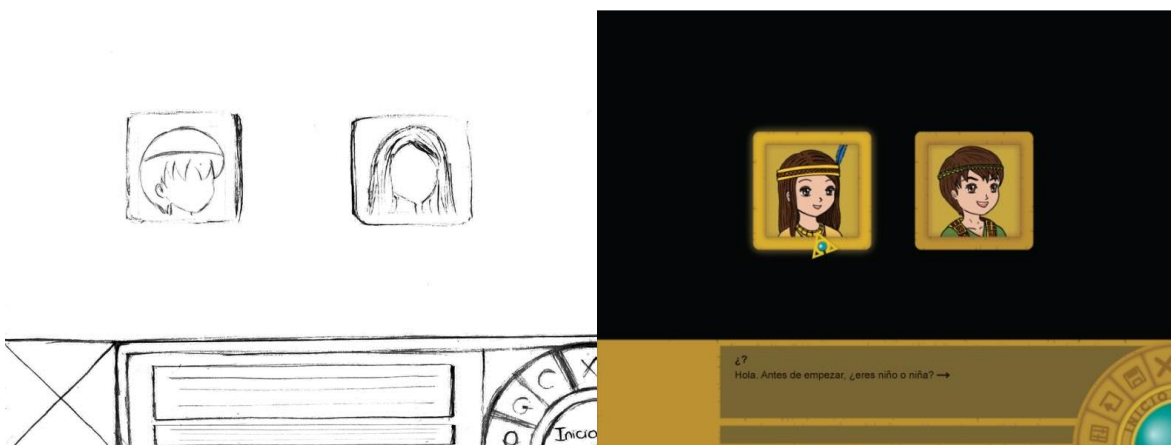


- Pantalla de seguridad

Como se ha mencionado en el primer capítulo es necesario tener en cuenta los errores que se puedan producir por el manejo del software por parte del usuario, para ello se han creado pantallas de seguridad para evitar que el usuario salga por accidente del software, o guarde una partida en una casilla que ya estaba ocupada. En estas pantallas se le preguntará si en realidad quiere realizar la acción que ha sido activada.



- Elegir avatar



- Dime tu nombre



- Actividad: retirar las hojas del camino

Esta actividad es uno de los ejemplos de las posibles actividades que el niño podrá realizar en el software. Y como se dijo antes al hablar de la novela visual, ésta puede tener pequeños minijuegos relacionados con el contenido educativo del software.



- Interacción con el personaje guía y con el escenario

En las siguientes pantallas se puede ver cómo interactuarán el personaje guía y el usuario. Además de la reacción de algunos botones.



Conclusiones

Aunque algunos autores afirman que no está comprobado al cien por ciento que el uso de TIC mejore el aprendizaje a gran escala, otros no opinan de igual manera, ya que está claro que representar una ventaja al presentar variedad en la enseñanza volviéndola más interactiva y menos monótona, pero sobre todo una de las grandes ventajas se encuentra en la capacidad multicanal del multimedia, que permite transmitir el contenido de distintas maneras.

Además, las herramientas multimedia por si solas no son suficientes para que el niño aprenda, pero pueden ser un gran apoyo para la retención de contenidos, ya que a través de ellas se pueden reafirmar las enseñanzas

facilitando la comprensión, todo esto dependiendo de la forma en que se le presente la información al usuario, tomando en cuenta sus características y necesidades.

El proceso de producción de software es complejo, incluso se puede decir que cuando se diseña para niños es mucho más complejo, y no se puede tomar a la ligera; implica emplear gran cantidad de tiempo en investigación y análisis, ya que para desarrollar un buen producto es necesario tomar en cuenta varios factores y criterios, con respecto a la manera en que el software se relacionará con el usuario y viceversa.

Aunque este proyecto puede parecer relativamente pequeño, tomó mucho tiempo en su desarrollo, ya que a pesar de haber tenido desarrollado un guión, mientras se trabajó con el storyboard se tuvieron que hacer cambios mínimos pero que tomaron tiempo modificar. Una vez lista la guionización y el storyboarding lo demás se agiliza, pero no quiere decir que no vayan a haber errores, siempre habrá pequeños errores que podrán corregirse más rápidamente con la ayuda del guión.

La novela visual puede ser una herramienta interesante y beneficiosa para el alumno, si se la utiliza también desde una perspectiva no lineal, es decir, no solo enseñarle los hechos reales, para que de esta manera se le pueda presentar otras perspectivas de la historia y un ¿qué hubiera pasado si...? que se suma a la actividad del rol que tendría dentro del software, ya que de acuerdo a sus decisiones la historia cambiaría, y al sentirse parte de ésta, su comprensión sobre los acontecimientos sería mayor. Para desarrollar una novela visual no lineal con fines educativos, se requeriría tener un conocimiento mucho más amplio del tema, además de realizar una investigación más profunda sobre éste, y temas que se asocien al mismo.



Recomendaciones

Hoy en día tenemos un sinnúmero de herramientas al alcance de nuestras manos, y que podemos utilizar de distintas maneras, solo debemos encontrar la manera adecuada de utilizarlas.

El diseñar para niños no es una tarea fácil, se deben tomar en cuenta muchos factores, y tener cuidado con las imágenes que se le muestran y las ideas que se le transmiten, así como también se debe analizar qué cosas les llaman la atención y de esta forma saber qué tipo de productos son aceptados por ellos.

El multimedia bien puede ser una herramienta muy llamativa y útil se debe considerar que no se debe abusar de la interactividad, lo ideal sería usarla en distintos períodos en un software, dejando al usuario períodos en los que pueda asimilar el contenido que se le transmite.

Bibliografía

- Aspiazu de Páez, Patricia. (1997). *Geografía e historia del Ecuador*. Madrid: Cultural. (pág. 216-217).
- Ayala, E. (2005). *Resumen de historia del Ecuador*. Quito: Corporación Editora Nacional.
- Bastien, C., & Scapin, D. (Mayo de 1993). *Webmaestro*. Recuperado el 5 de Julio de 2013, de Gobierno de Québec:
<http://www.webmaestro.gouv.qc.ca/publications/archives/webeducation1998-2004/2000-11/criteres.pdf>
- Bianchini, A. (Diciembre de 1999). *Universidad Simón Bolívar*. Recuperado el 10 de Julio de 2013, de Universidad Simón Bolívar:
<http://ldc.usb.ve/~abianc/hipertexto.pdf>
- Bou Bouzá, G. (1997). *El guión multimedia*. Madrid: Servei de Publicacions.

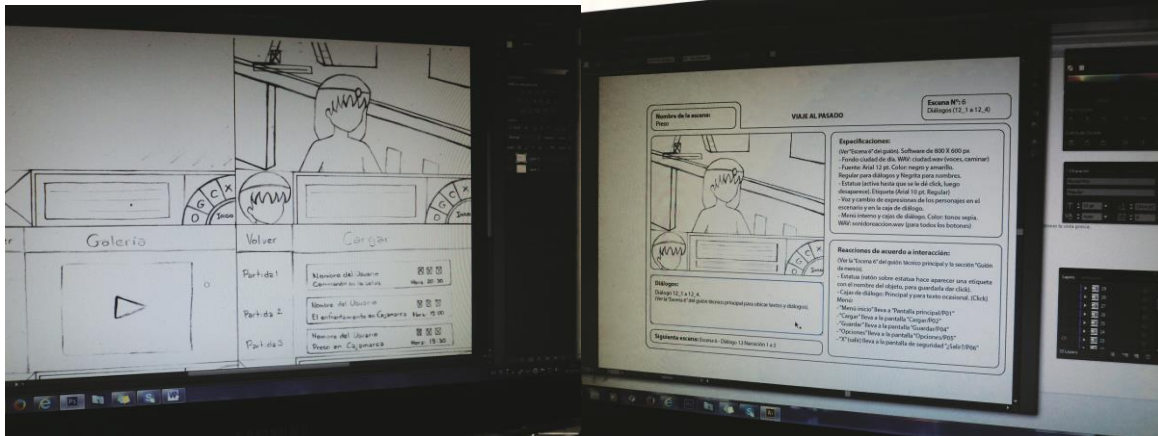
- Cámara, S., & Durán, V. (2007). *El dibujo manga*. Barcelona: Parramón.
- Cavallaro, D. (2010). *Anime and the Visual Novel*. Estados Unidos: McFarland & Company, Inc. Publishers.
- Coll, C. (2001). *Virtual Educa*. Obtenido de Virtual Educa:
<http://www.virtualeduca.org/ifdve/pdf/cesar-coll-separata.pdf>
- Cristiano, G. (2005). *Analyzing storyboard*. Estados Unidos: IRADIDIO BOOKS.
- Cruz, A., & Garnica, A. (2001). *Principios de Ergonomía*. Bogotá: Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.
- Fernández-Tubau, V. (1994). *El cine en definiciones*. Barcelona: Ixia Llibres.
- Gamboa Rodríguez, F. (2008). *Ergonomía en Multimedia*. Laboratorio de Interacción Humano-Instrumento y Multimedia. Centro de Instrumentos.
- Giesecke, M., & Mojica, J. (1999). Currículos y planes de estudio para la enseñanza de la historia, en: Convenio Andrés Bello, *Así se enseña la historia para la integración y la cultura de la paz* (p. 33). Bogotá: Editorial Carrera Ltda.
- Gutiérrez, A. (1999). *Educación multimedia y nuevas tecnologías*. Madrid: Ediciones de la Torre.
- Huizinga, J. (1999). *Homo Ludens*. Madrid: Emecé Editores.
- Jiménez, C. A. (2007). *Neuropedagogía, lúdica y competencias*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Jones, M. (2005, Octubre 19). The Impact of Telepresence on Cultural Transmission through Bishoujo Games. *PsychNology Journal*, III(2), 292-311.
- Lawless, K., & Brown, S. (1997). Multimedia learning environments: Issues of learner control and navigation. *Instructional Science*, 117-131. Obtenido de Research Gate:
http://www.researchgate.net/publication/226950116_Multimedia_learning_environments_Issues_of_learner_control_and_navigation/file/32bfe510ffed202f37.pdf.



- Moreno, I. (2012). Narrativa hipermedia y transmedia. En V. Perales (Ed.), *Creatividad y discursos hipermedia* (págs. 21-40). España: Servicio de Publicaciones, Universidad de Murcia.
- Nunes De Almeida, P. (1998). *Educación lúdica: técnicas y juegos pedagógicos*. Bogotá: San Pablo.
- Oreck, J. (Director) & Matthies, E. (Productor). *Scrolls to screen: History and Culture of Anime* (2003). [Documental]. Estados Unidos: Warner Home Video.
- Ortega, M., & Bravo, J. (2001). Hipermedia: teoría y aplicaciones. En M. Ortega (Ed.), *Sistemas de integración: persona - computador*. España: Ediciones de la Universidad de Castilla - La Mancha.
- Pajares, S. (1997). *Universidad Complutense de Madrid*. Recuperado el 18 de Mayo de 2013, de Universidad Complutense de Madrid: http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero6/s_pajare.htm
- Quero, E., García, A., & Peña, J. (2007). *Mantenimiento de portales de la información*. Madrid: International Thomson Editores Spain Paraninfo.
- RAE. (2001). *RAE*. Recuperado el 28 de Abril de 2013, de Real Academia Española: <http://lema.rae.es/drae/?val=I%C3%BAdica>
- Salazar, J. (2006). *Narrar y aprender historia*. (Tesis de Postgrado). México, D. F.: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Sánchez, J. (2006). *Narrativa Audiovisual*. Barcelona: Editorial UOC.
- Silva Salinas, S. (2005). *Medios didácticos multimedia para el aula: las NNTT como herramientas didácticas en los centros educativos*. España: Ideaspropias Editorial.
- Tecnológico Monterrey. (s.f.). *Centro Virtual de Aprendizaje*. Recuperado el 20 de Agosto de 2013 de Universidad TecVirtual del Sistema Tecnológico Monterrey: http://www.cca.org.mx/profesores/cursos/cep21/modulo_2/modelo_vark.htm
- Wallon, P., Cambier, A., & Engelhart, D. (1999). *El dibujo del niño*. México: Siglo XXI editores.

Anexos

- Storyboard

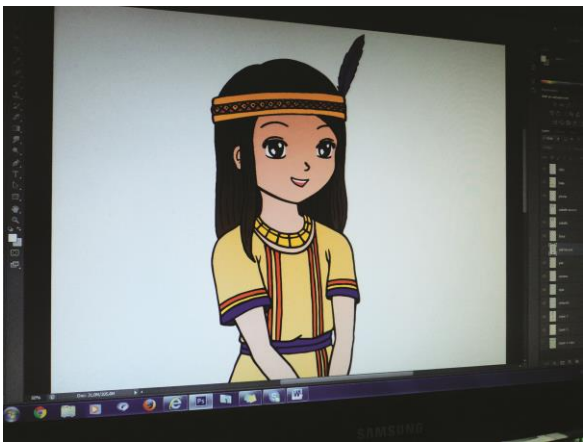
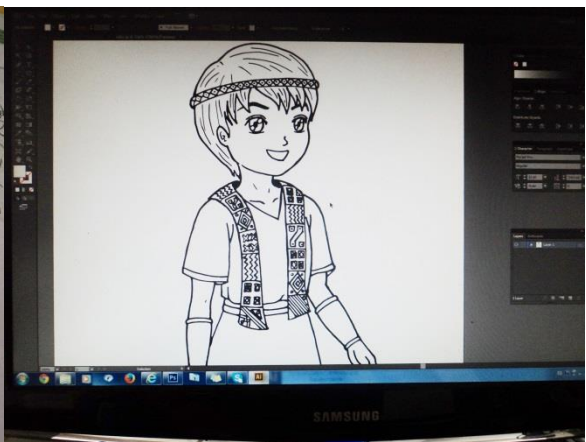


- Personajes

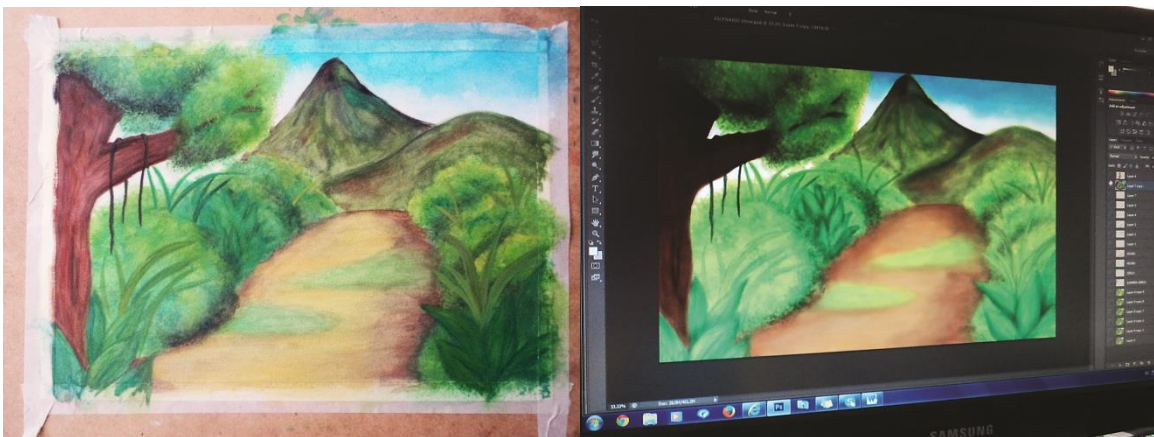




UNIVERSIDAD DE CUENCA



- Escenarios



- Interfaz y armado

